五官表情弱点精解 | 比例透视深入分析 | 光影动态案例解剖

日本大师讲漫画

Let's Draw Manga

美少女篇

[日] 伊原达矢 角丸圆 著

丁莲 译

中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

日本大师讲漫画

Let's Draw Manga

美少女篇

[日] 伊原达矢 角丸 圆 著

丁莲 译

图书在版编目（C I P）数据

日本大师讲漫画. 美少女篇 /（日）伊原达矢，（日）角丸圆著 ; 丁莲译. -- 北京 : 中国水利水电出版社，2012.9
ISBN 978-7-5170-0082-2

Ⅰ. ①日… Ⅱ. ①伊… ②角… ③丁… Ⅲ. ①漫画—人物画—绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第195299号

书　　名：日本大师讲漫画 美少女篇
作　　者：[日]伊原达矢　角丸圆　著
译　　者：丁莲　译

出版发行：中国水利水电出版社（北京市海淀区玉渊潭南路1号D座　100038）
网址：www.waterpub.com.cn
E-mail:sales@waterpub.com.cn
电话：（010）68367658（发行部）
企　　划：北京亿卷征图文化传媒有限公司
电话：（010）82960410、82960409
E-mail:sales_bookexplorer@163.com
经　　售：全国各地新华书店和相关出版物销售网点

印　　刷：北京日邦印刷有限公司
规　　格：187mmx260mm　16开本　11印张　130千字
版　　次：2012年10月第1版　2012年10月第1次印刷
定　　价：38.80元

❄ 前言 ❄

美少女是指

这里所说的美少女，是指集成人和孩子这两者的优点于一身的美丽少女。她们拥有作为成人来说有些稚嫩，作为孩子而言又略显艳丽，无法具体划归于其中某一方的朦胧的魅力。

在本书中，我们充分地探讨了描绘美少女所需要的基础知识和技巧。此外，由于在想要表现美少女的时候，是偏向成人还是偏向孩子的“分寸”也是必不可少的元素，因此我们也对这一点进行了具体的讲解。

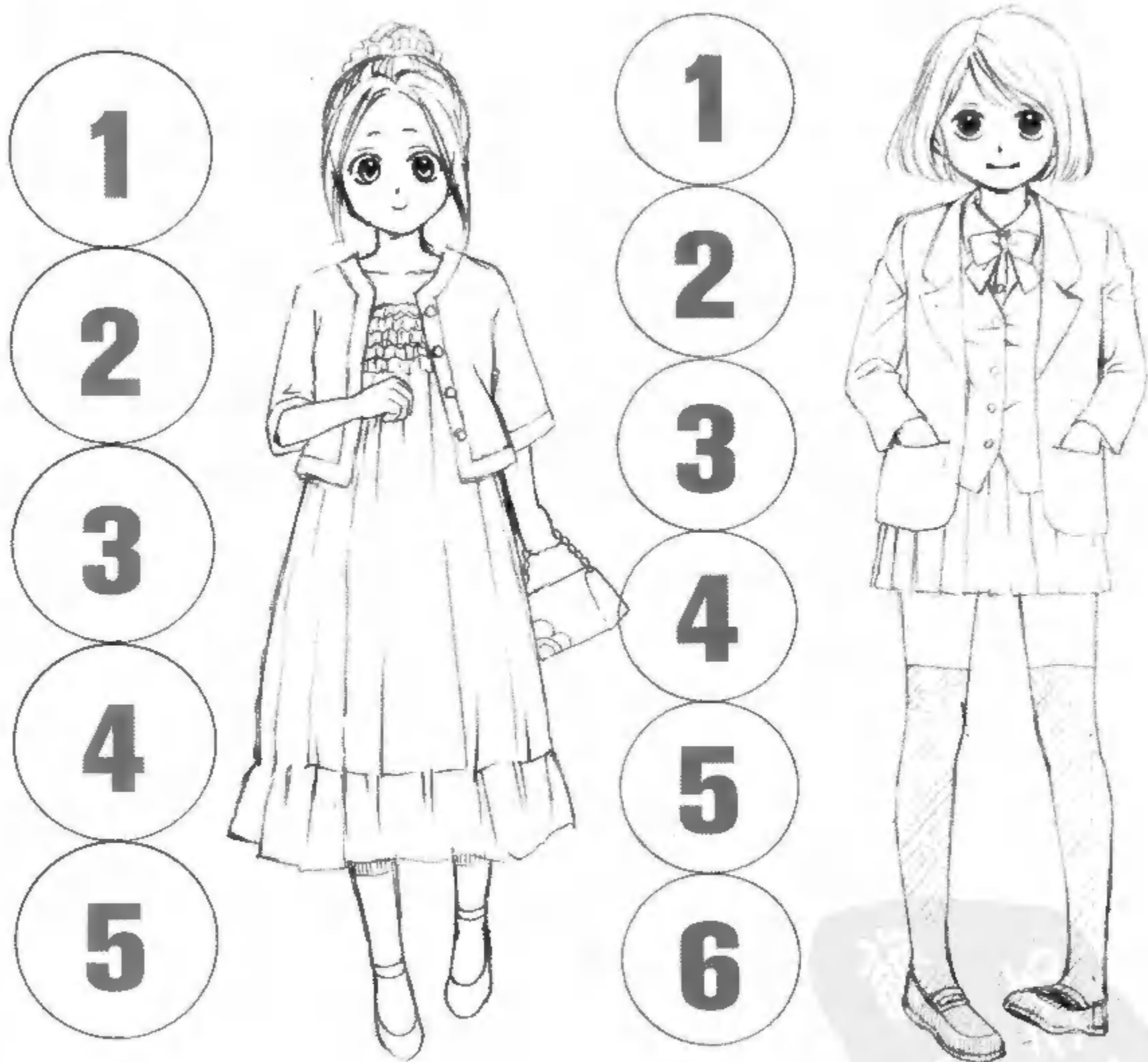
第 1 章内容提要

美少女的关键就在于面孔！在本章中，我们对美少女面孔的基本绘制方法、美少女独特的五官，乃至于她们各式各样的发型变化都进行了讲解。

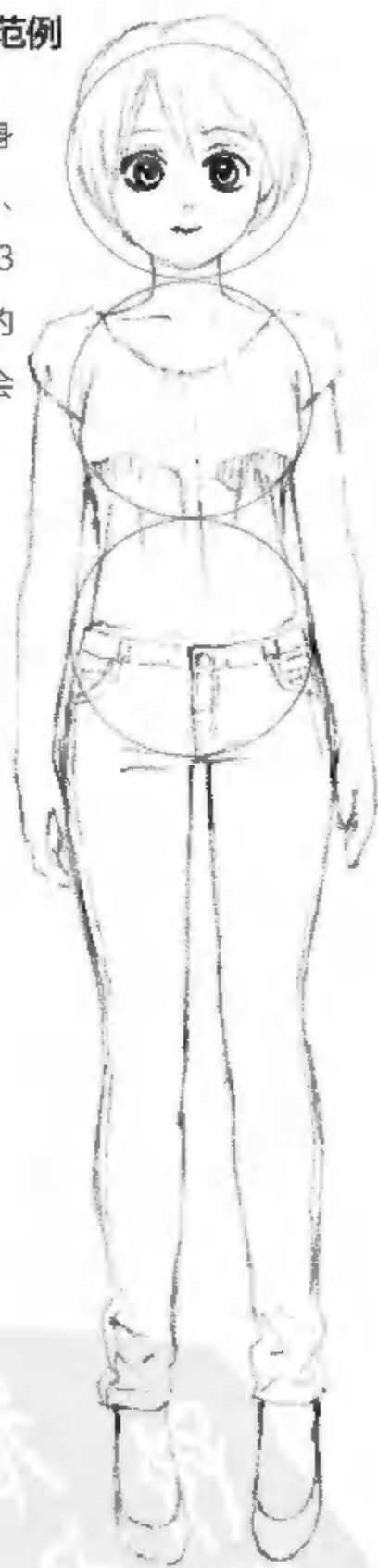
首先，为大家讲解美少女的基本表现方式。然后，我们将从应用的角度出发，为大家讲解细节上的表现。因为在漫无头绪的情况下着手进行绘画很困难，所以大家在绘画时可以参考本章所讲述的内容。

第 2 章内容提要

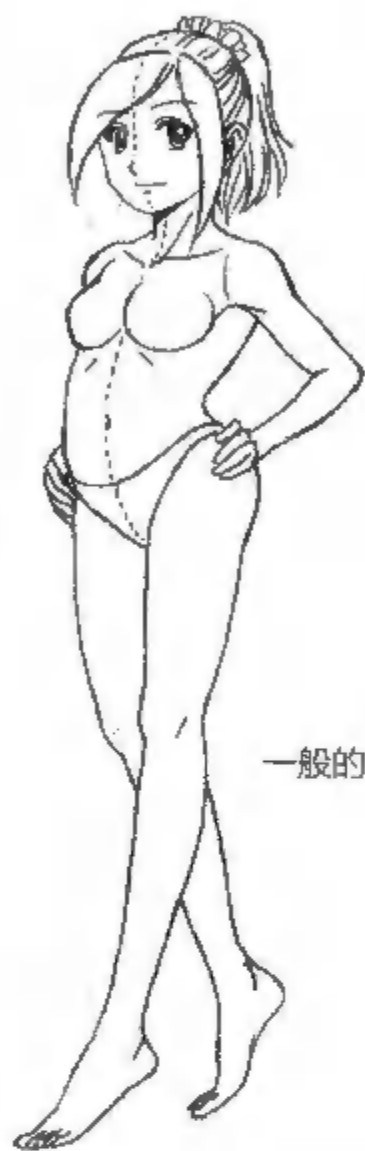
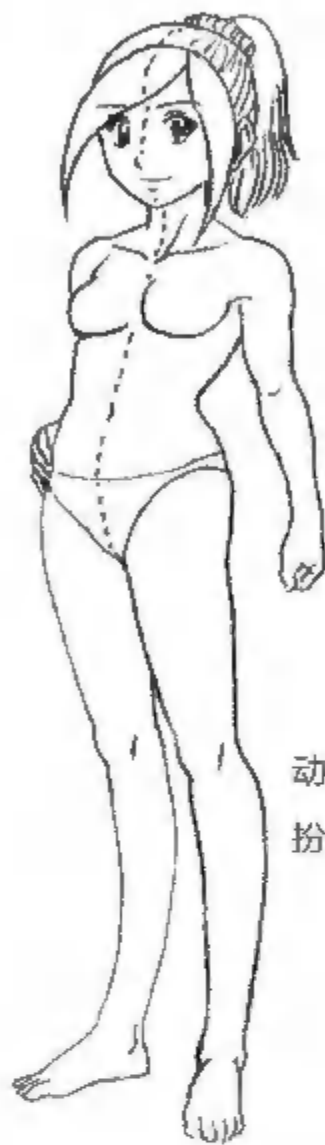
在绘制美少女的时候，只要我们控制好偏向的“分寸”，就能让美少女呈现出“偏向成人”或是“偏向孩子”的不同特色。在本章中，我们将会为大家讲解美少女基本的体型绘制方法，以及如何把握“分寸”的幅度。

不同头身比美少女的身材变化

偏向孩子的头身比例　　　　标准的头身比例

使6头身人物的上半身保持平衡感的范例

如果我们将6头身人物的上半身（头、胸、腹）设置为3头身的话，整体的平衡感看起来就会比较好，如右图。

偏向成人的头身比例

第 3 章内容提要

即使画出了美少女的全身像，如果人物只是僵硬地直立不动的话，也会让人觉得这个人物不够精彩、缺少魅力。能够让美少女看起来充满魅力的姿势，就是“S 形曲线”。在本章中，我们将以能演绎出美少女感觉的 S 形曲线为中心，解说人物的姿势和动作。

一般的 S 形站立

动画、漫画或是角色扮演者的 S 形站立

普通的 S 形站立

打个比方，在拍摄照片的时候，普通人和模特拍出来的照片会有完全不同的视觉效果。这不光是化妆、服装和体型的问题。就算拍摄的是同一个模特，模特有意识地摆姿势拍出来的照片，和日常生活中抓拍的某个场面的照片，也会给人完全不同的感觉。这就是因为模特在面对相机的时候会摆姿势。而 S 形曲线就是摆姿势时的基本元素。

如果某个人物弯腰驼背或是保持僵硬的直立不动的姿势的话，就算她拥有优美的体型，也不会让看到她的人觉得漂亮好看。而如果挺胸翘臀，让脊柱的线条形成 S 形的话，这个人物就能演绎出优雅美丽的姿势。其实这个 S 形曲线早在公元前就被应用于古代希腊的雕刻中。而且它在现代也一样得到了广泛的应用。不光是模特，我们在插画、动画、写真等各种各样的领域都可以见到 S 形曲线的应用。

摆出 S 形曲线的姿势

目录

作者序

我很喜欢画美少女，可是美少女好难画！是不是不少人都产生过这种想法呢？比如说：

- 虽然画的是美少女，可是人物面孔没有女孩味。
- 虽然面孔画得还可以，可是人物身体看起来不像是女孩子。
- 虽然画出了美少女的面孔和身体，可是不知为何人物就是缺少魅力。

因为诸如此类的例子并不少见，所以大家难免会觉得，画女孩子，特别是画美丽的女孩子并非一件易事。

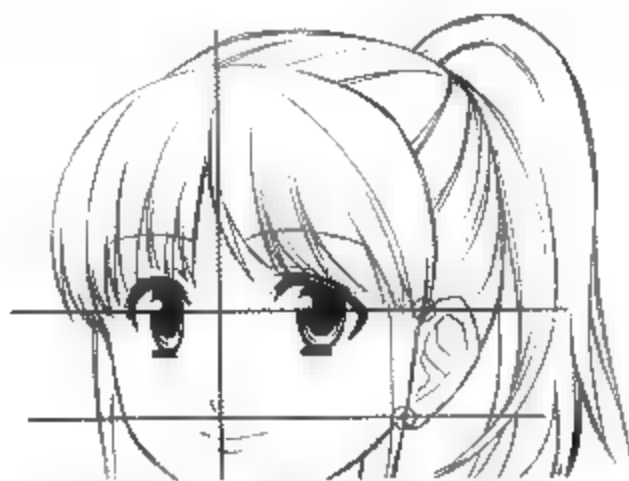
如果我们想要把人物画出“女孩味”的话，首先要做的就是仔细观察试图描绘的对象。但除此以外，我们还必须掌握如何让人物展现出“女孩味”的技巧。这一点甚至比前者更加重要。

在本书中，我们要让大家了解到能被视为美少女的女孩子需要具备什么样的面孔和体型，并学习到如何掌握分寸才能让女孩子拥有美少女的感觉。

除此以外，在本书中，我们还讲解了多种其他的绘画技巧，比如如何让女孩子的举止和姿势看起来更美丽，以及能让普通女孩子变身为美少女的S形曲线造型的技巧。

想要让自己笔下的人物成为魅力十足的美少女，首先要划分出各个部分的比例，绘制出草图，然后对人物进行细化。在此基础上，如果各位读者能给笔下的人物加入各自的特性，完成自己中意的“美少女”的话，对本书作者来说就是最值得高兴的事情了。

伊原达矢

第1章 美少女角色面部的绘制方法

既然是美少女，那么理所当然面孔就要是“美人”，也就是说要符合下面的条件。

- 五官端正。
- 表情充满魅力。
- 拥有迷人的发型。

在第1章中，我们要学习面部的基本绘制方法，并在此基础上学习如何绘制具有魅力的美少女面部。

01 不同年龄人物面部的表现方式→

不同年龄人物的面部范例

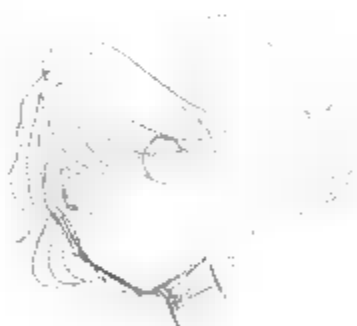
美少女之中既包括偏向成人的类型也包括偏向孩子的类型。如果我们想要通过面部表现出人物在类型上的不同来，就要画出她们在轮廓、五官和发型上的区别。

偏向孩子的类型

人物的面部轮廓接近圆形，眼睛要大，而且偏向面部下方。发型要走轻松随意的风格，不用画得太过精细。关键是要给人物编辫子或是佩戴饰品，表现出稚嫩的感觉。

草图

标准类型（16 岁左右）

人物的面部轮廓是略微拉长的圆形，发型大都是直发，可以通过打理发尾来给她添加变化。

草图

偏向成人的类型

人物的面部轮廓偏长型，眼睛不会睁得太大（感情内敛会给人成熟的印象）。卷发之类的考究发型会让她看起来更加成熟。

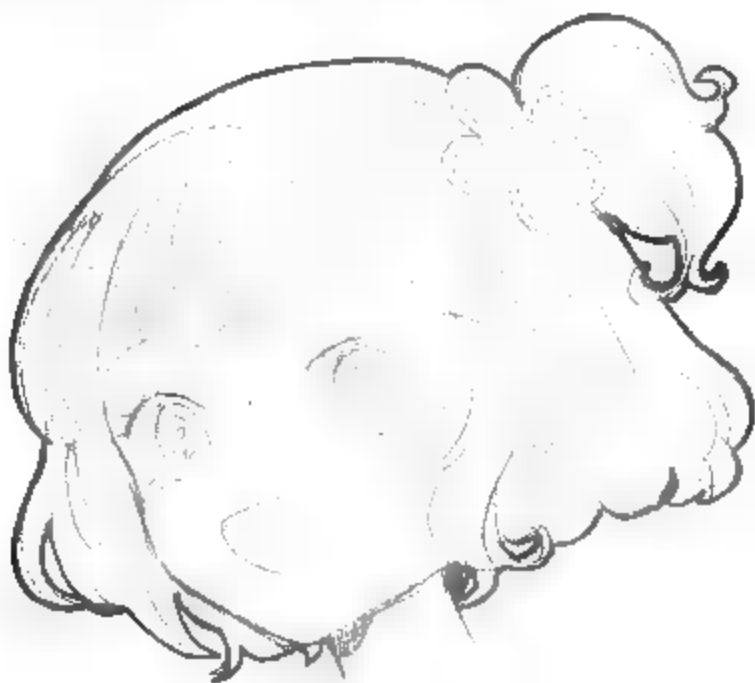
草图

与人物年龄相符的面部表情范例

偏向孩子、标准、偏向成人的人物表情会有不同的表现方式。

偏向孩子的类型

感情外露，清晰地表现出喜怒哀乐，这样的人物就让人觉得稚嫩。如果我们把她画成大张着嘴的样子，人物看起来就会更加孩子气。

草图

标准类型（16 岁左右）

虽然喜怒哀乐的表情要画得很明显，不过我们最好不要像描绘偏向孩子的类型那样，在她脸上使用过于夸张的表情。

草图

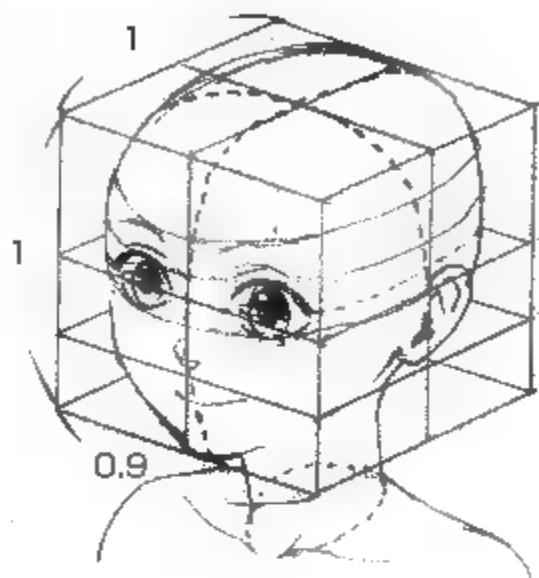
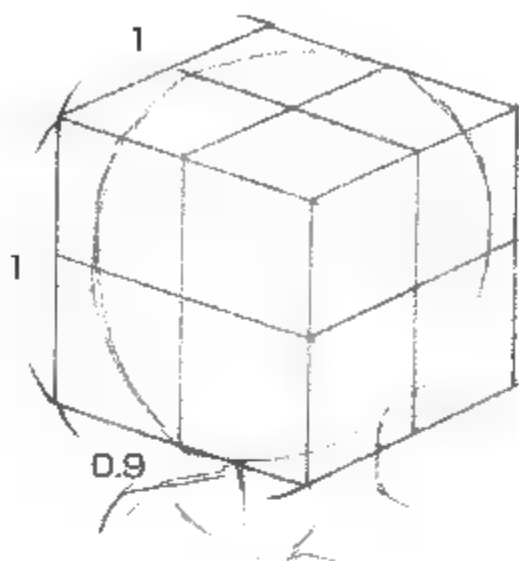
偏向成人的类型

偏向成人的人物表情要画得较为内敛，如果给人以大度宽容的感觉，就能让这个人物看起来比较成熟。

草图

02 面部正面的绘制方法

草图的绘制

我们可以把人物的头部设想成位于立方体中的椭圆形。

正面面部要以可放入在纵 1× 横 0.9 的长方形里面的椭圆形为基准。

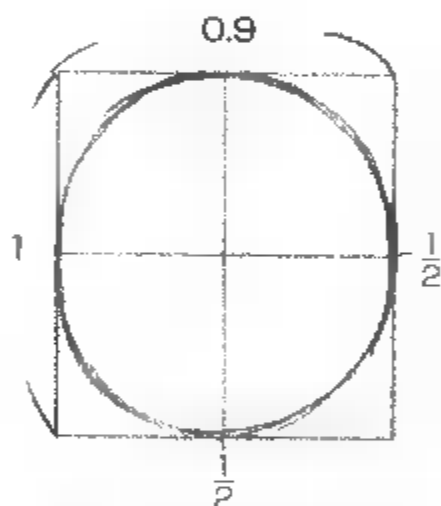
> 这里所说的 0.9 并不是精确数值，而是"比 1 略短一些"的意思。

1

0.9

1

1/2

1/2

在纵向、横向各 1/2 的位置上加入十字线。

2

把面部的下半部分设想成收缩的五边形。

在面部的 1/4 处绘制颧骨。线条圆润一些，不要太尖锐。

在下半部分 1/4 处添加线条。

添加柔和的凹陷。

线条朝着下巴的方向会向外凸出。

下巴是画得尖一些还是圆润一些，可以根据个人喜好而定。

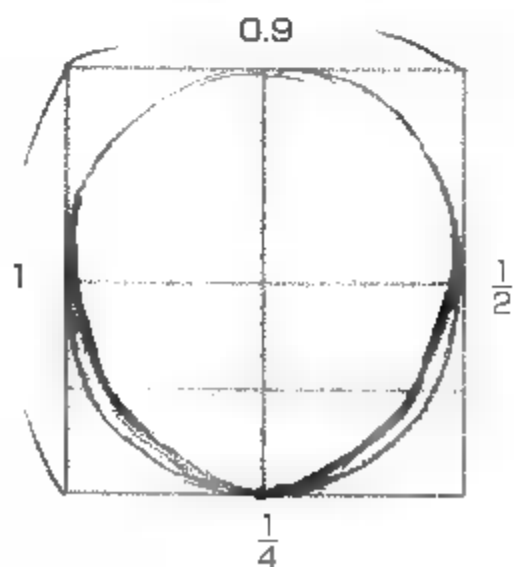
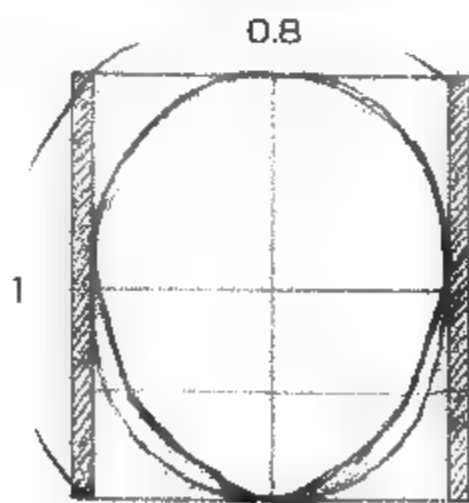
下面以 16 岁为基准，通过轮廓线的变化来看看偏向成人和偏向孩子这两种类型的差别。

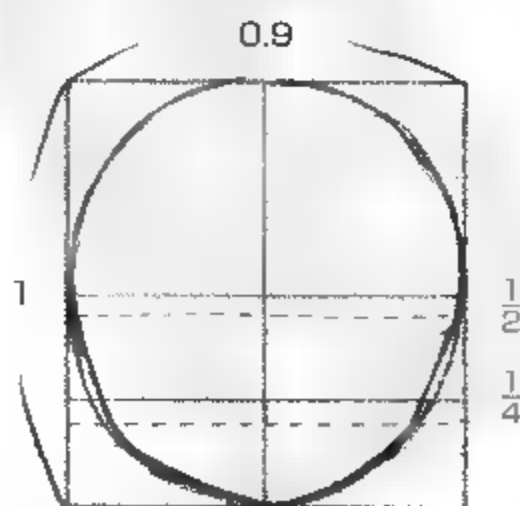
标准 16 岁

0.9

1

1/2

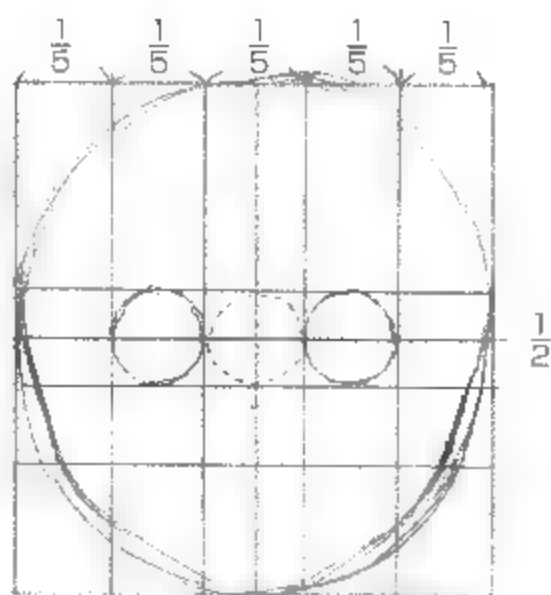
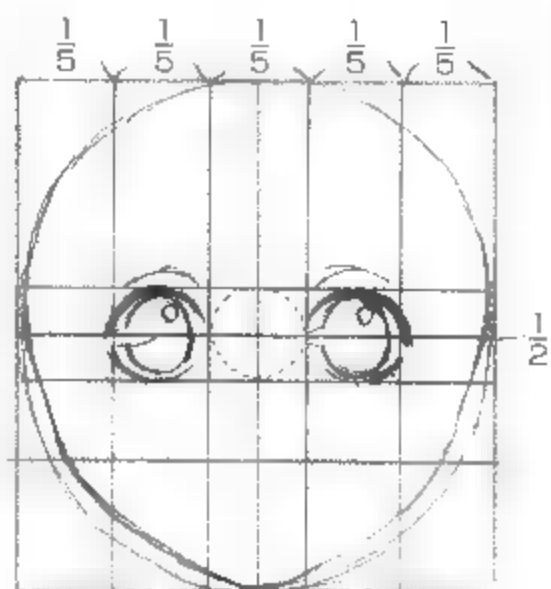
1/4

超过 16 岁偏向成人

对长方形的左右两侧进行少许剪切，让人物的面部看起来比标准 16 岁长一些。

14~16 岁偏向孩子

将颧骨部位略微下调，画到比下半部分 1/4 处更靠下一点的地方。

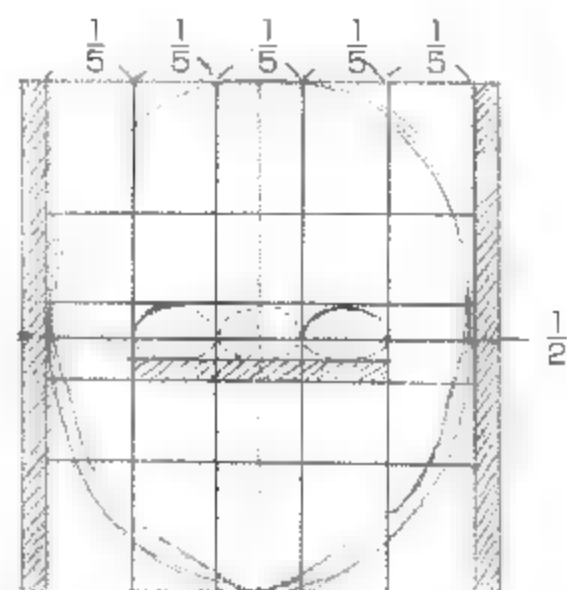
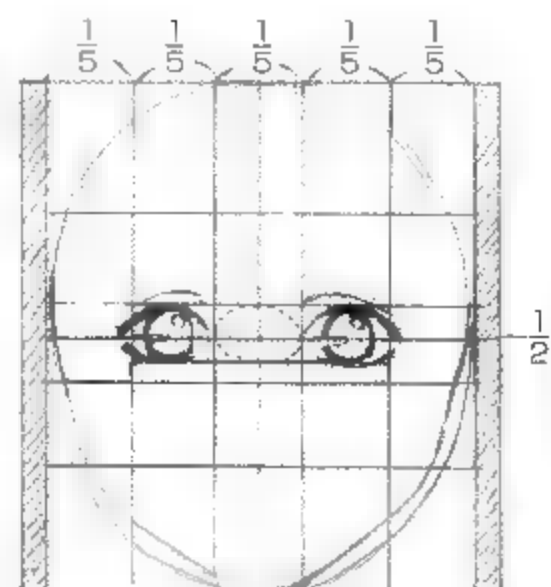
不同年龄人物眼睛的高度

同样是美少女，只要改变人物眼睛在面部的高度，就可以区分开偏向成人和偏向孩子这两种类型。

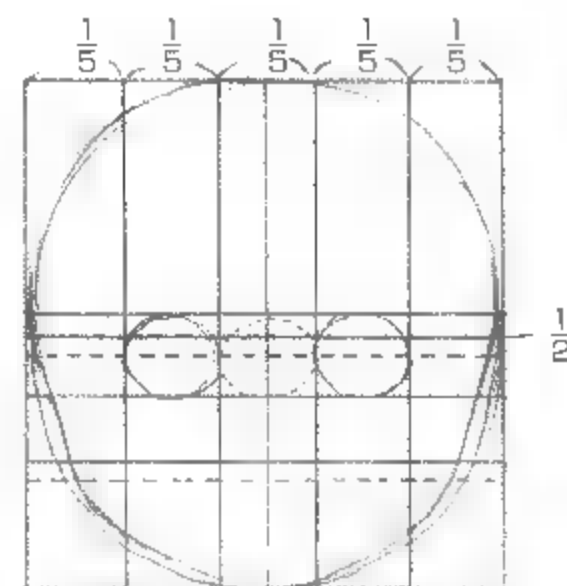
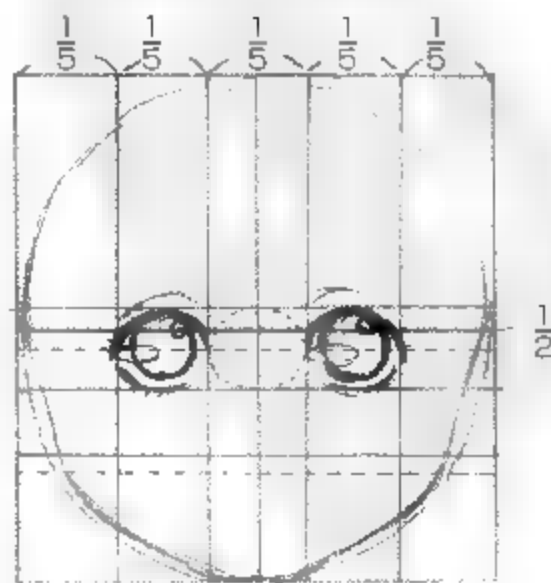
标准 16 岁

眼睛的高度位于面部中央。在那里排列三个正方形。

将草图纵向分割成五部分。其中的 1/5 就是眼睛在面部的宽度。

右眼和左眼之间要有一个眼睛的距离。

超过 16 岁偏向成人

将眼睛位置所在的正方形的下方剪切掉 1/4 左右。

眼睛的高度位于面部中央略微靠上的位置。我们要把眼睛画成狭长的形状。

狭长的眼睛会给人成熟的感觉。

14~16 岁偏向孩子

将颧骨的位置下移，同时眼睛的高度也略偏下。

眼睛的高度位于面部中央靠下一点的位置。眼睛的大小和标准 16 岁是一样的。

把人物画成下垂眼的话，会让她看起来更加孩子气。

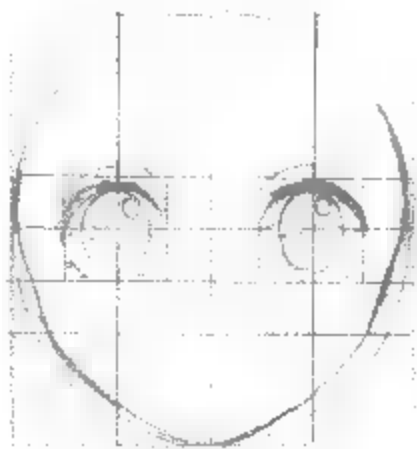
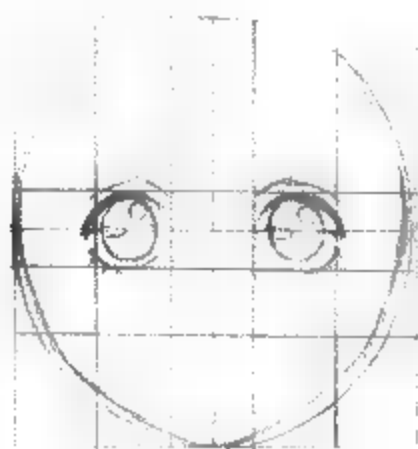
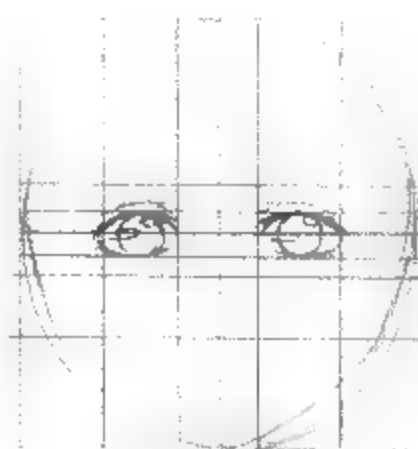
这一页中的面部的长方形比例是"纵 1 × 横 0.9"。

03 眼睛的绘制方法

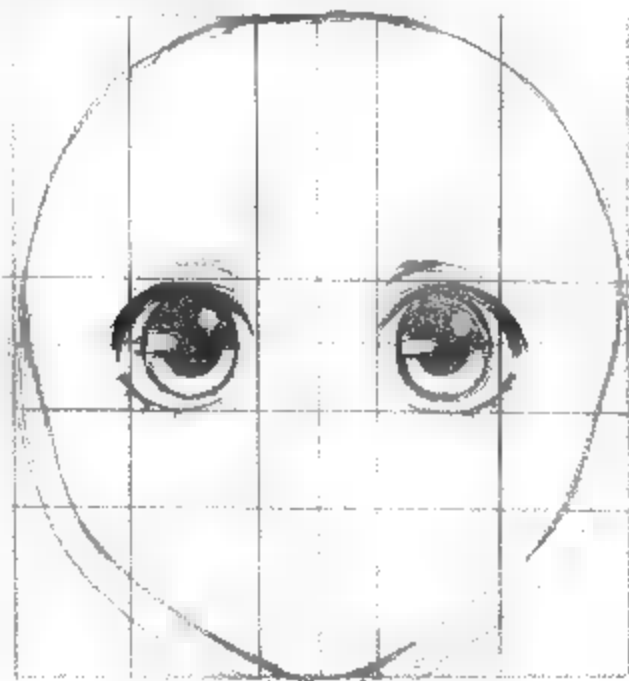
两眼的间距

在前一页中曾提到“右眼和左眼之间要有一个眼睛的距离”。不过这样的方法也只是粗略的标准，是为了让大家能简单方便地掌握人物面部的比例。因为每个人都有各自不同的画风，所以大家可以尝试结合自己的画风来调整眼睛的间距。

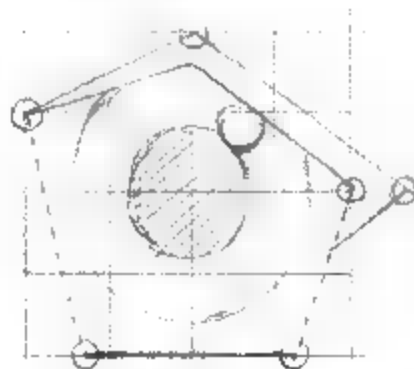
标准类型的眼睛

将人物的眼睛画得大，这个人物就会接近于“萌系类型”，如果画得小的话，人物会接近于“写实类型”。

大

标准
“美少女角色”

小

接近“萌系类型”　　　　接近“写实类型”

标准的眼睛（参考范例）

将正方形分割为16块，将内眼角、外眼角、眼睑和眼珠画在如下图所示的参考坐标上。

用圆形来画眼珠。

给眼珠加入高光。高光要加在光源所在的那边。

用圆滑的线条描出眼睛的形状。

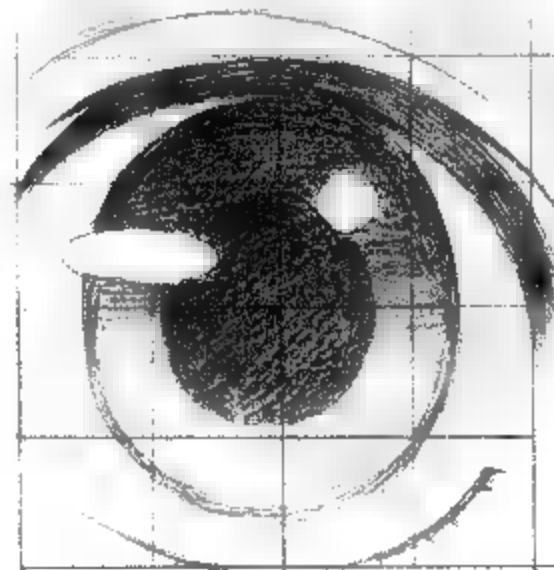
这一页中面部的长方形比例是“纵1× 横0.9”。

因为上眼睑会形成阴影，所以将上眼睑画得浓重一些的话会更有效果。

将外眼角画成包住眼睛的形式，眼睛的轮廓就会显得更加清晰，并能增强眼神的视觉效果。

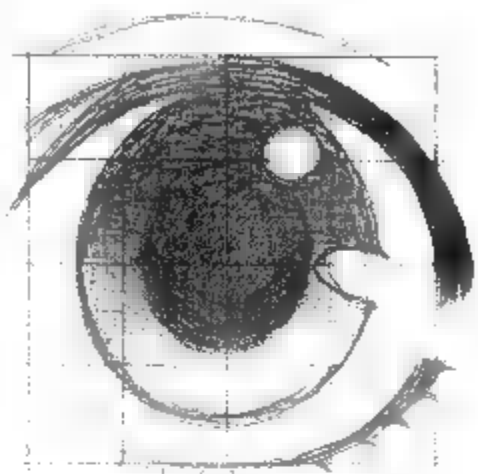
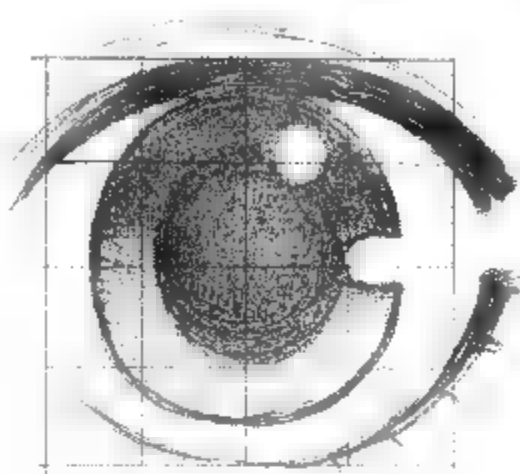
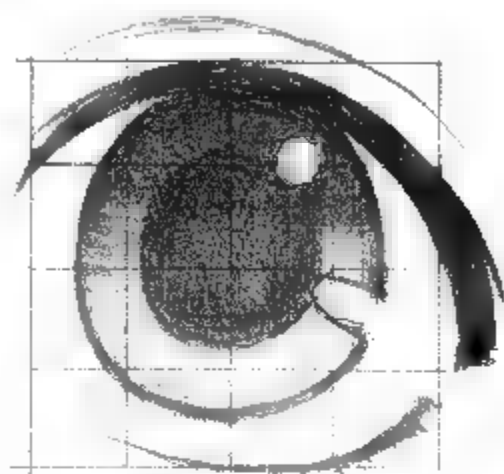
没有外眼角

有外眼角

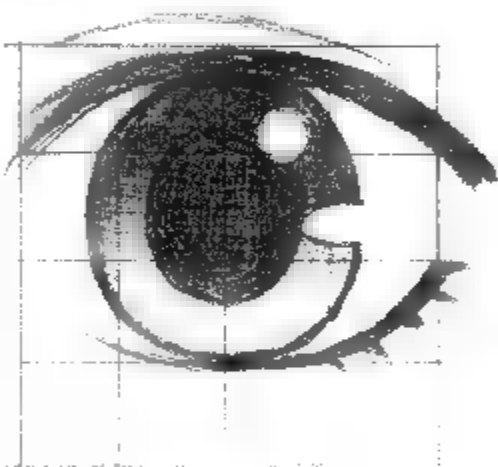
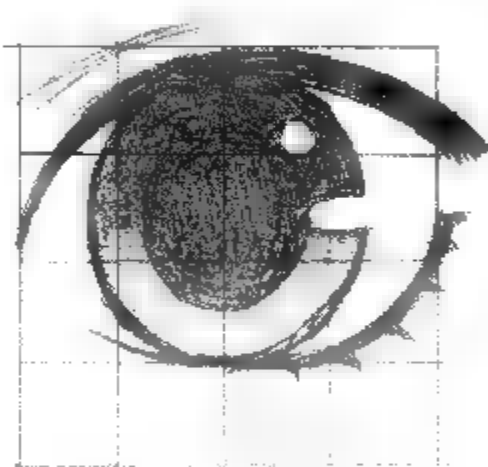
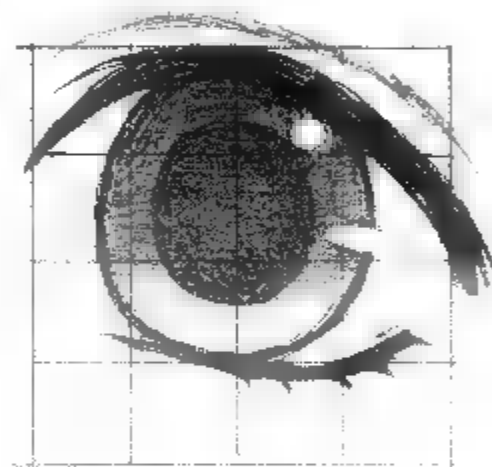
把眼珠画成略为竖长的形状，在颜色上要采用渐变色。

上眼睑要画粗一些

不同类型眼睛的应用

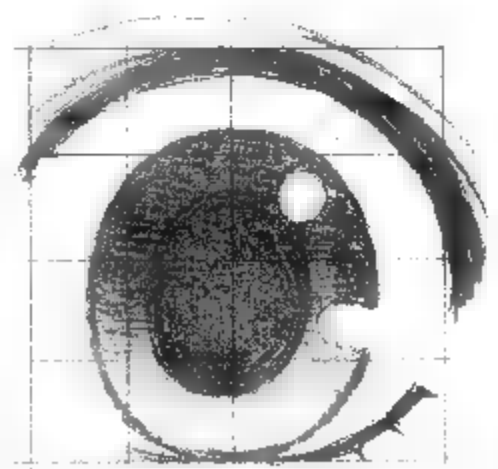
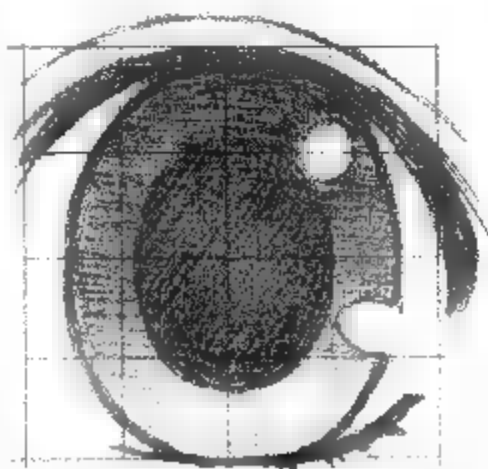
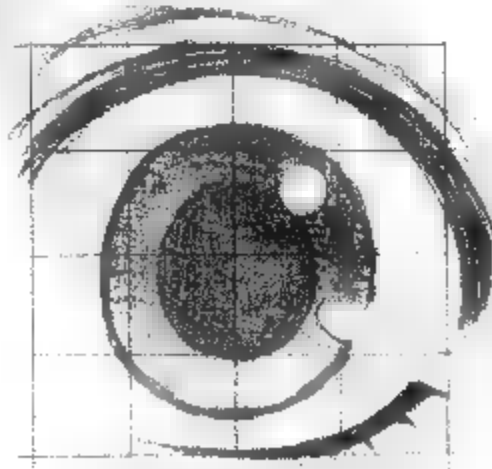
标准型

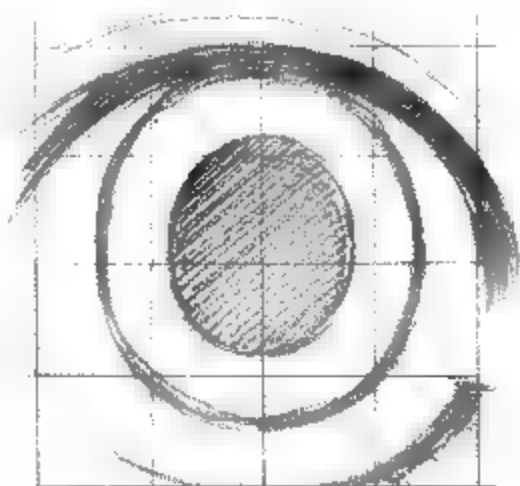
这个类型主要用在"标准 16 岁"人物的脸上。有时候也可以用在"超过 16 岁偏向成人"人物的脸上，以便表现出些微的稚嫩感。

标准

吊梢眼

下垂眼

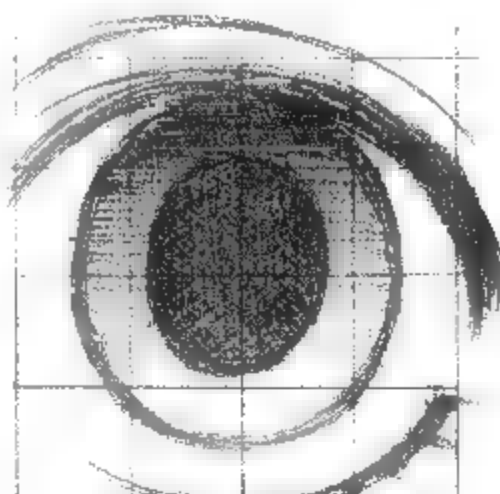
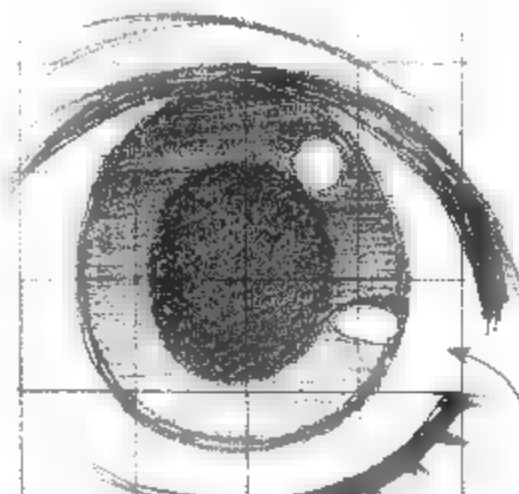
狭长型

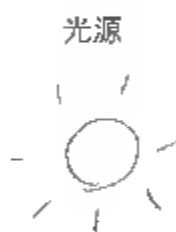
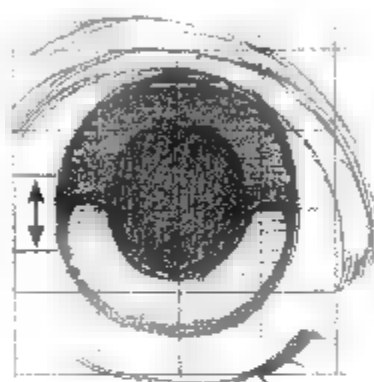
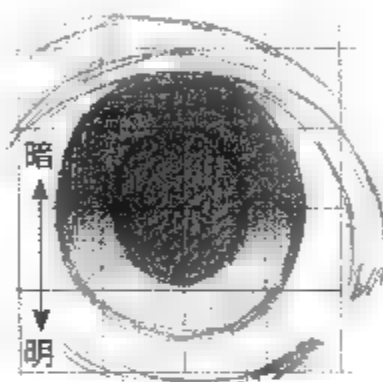
因为可以展现出成熟稳重的表情，所以这个类型主要用在"超过 16 岁偏向成人"人物的脸面上。如果想要在"标准 16 岁"人物的脸上表现出冷静气质的话，使用狭长型的眼睛也能达到不错的效果。

标准

吊梢眼

下垂眼

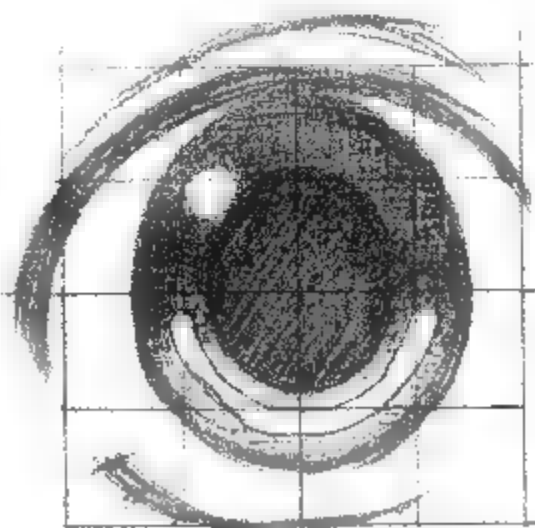
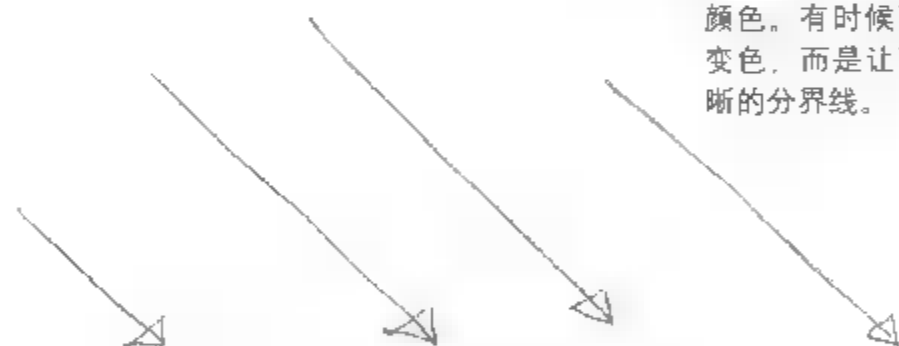
各种各样的变化

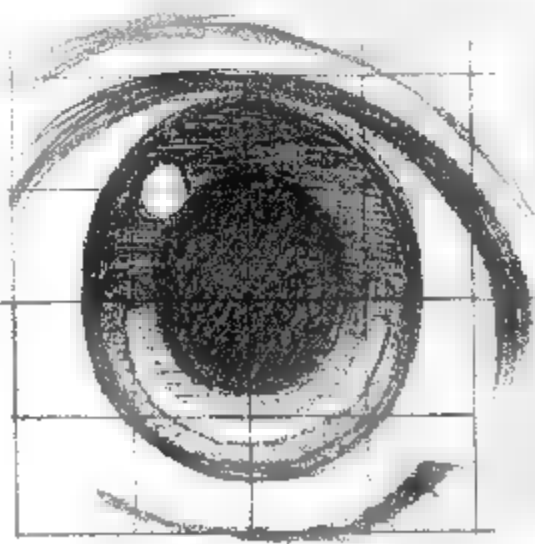
即使眼睛的形状相同，我们也可以根据眼珠的位置和大小来改变人物的表情。

让眼珠贴着下眼睑。

如果将眼珠画大，增大深色的范围，人物的表情就会变得温柔。

如果缩小眼珠，让眼珠和上下眼睑分离的话，就能让人物露出吃惊的表情。

眼瞳

1．用粗重的线条绘制眼珠的轮廓，并将整个瞳孔填满颜色。

眼珠、瞳孔都要用圆形来描绘。

2．画眼珠整体时要使用自上而下，由浓到淡的渐变色。

3．要在眼珠的上半部分添加配合光源方向的高光。

有时候也要添加补助性的高光。

① 眼珠的上下部分量分别使用两种颜色。有时候可以特意不使用渐变色，而是让两个部分之间有清晰的分界线。

② 让两种颜色的分界线融合到一起，制作出渐变色的效果。

光源

右眼

对应光源所在的方向，在左右两侧眼睛的相同位置添加高光。

左眼

有时候也可以采用在眼珠的下半部分添加 U 形高光的画法。

眼睑、睫毛

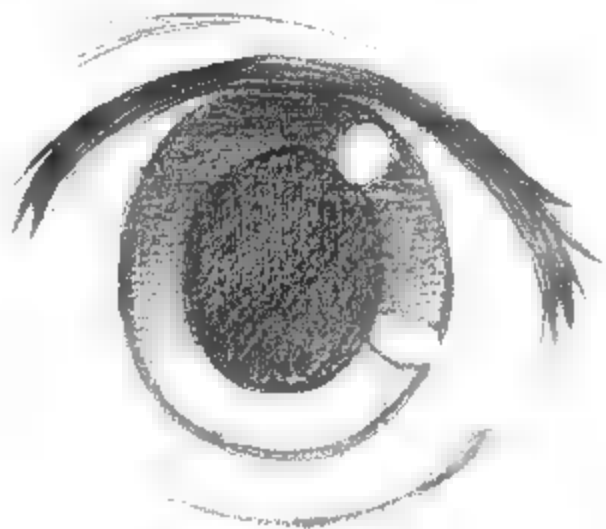
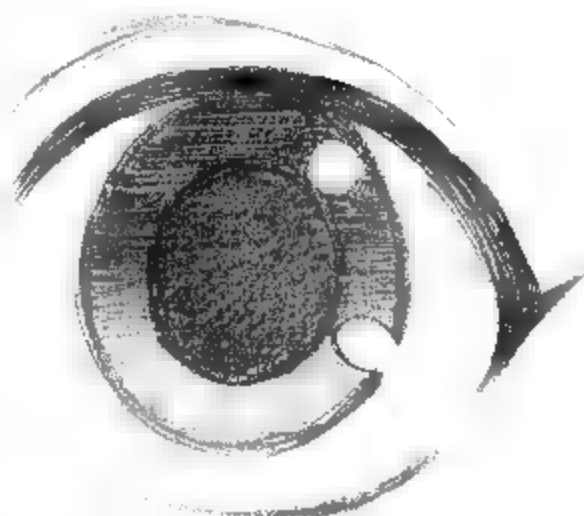
眼睑的种类（双眼睑）

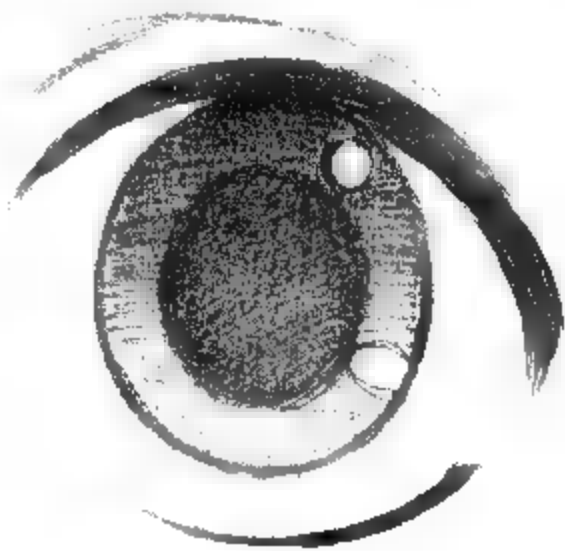
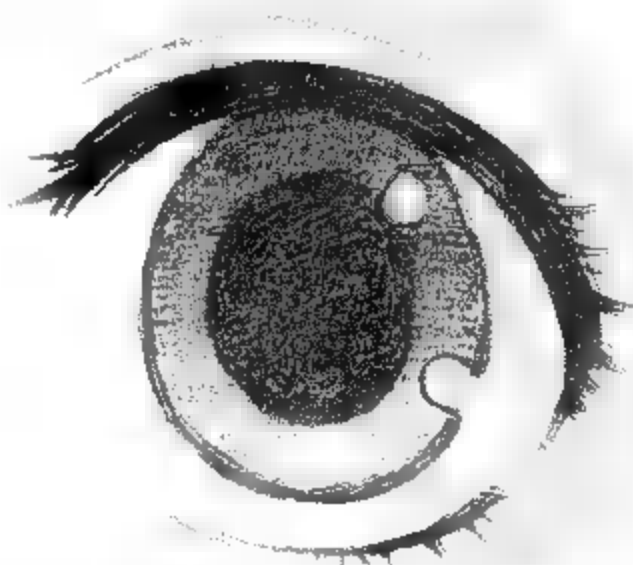
在内眼角部分添加一小段线条

沿着上眼睑描绘线条

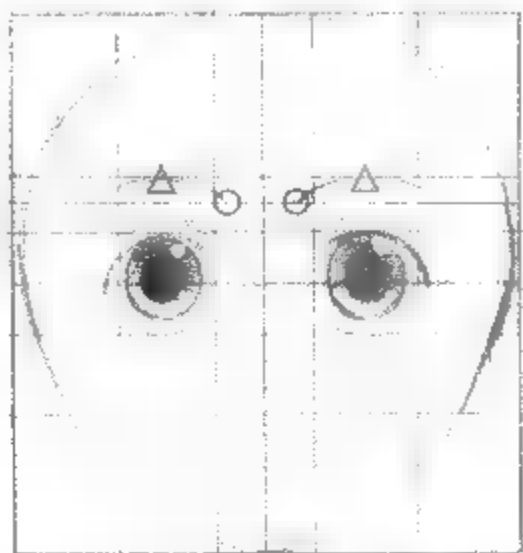
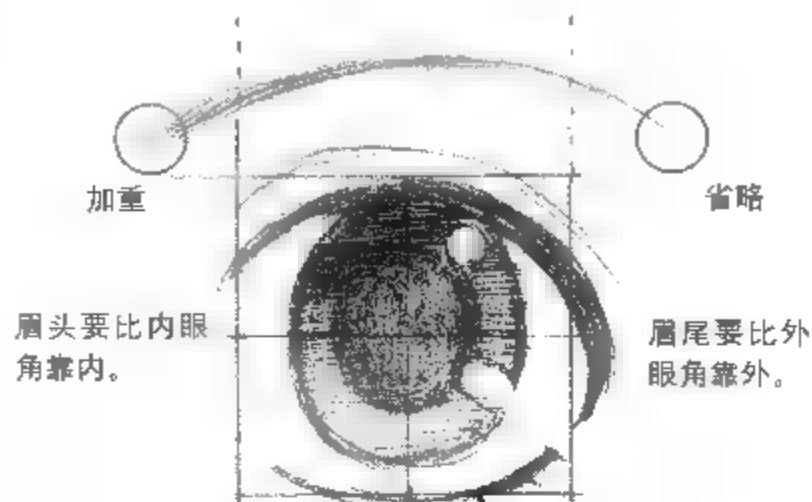
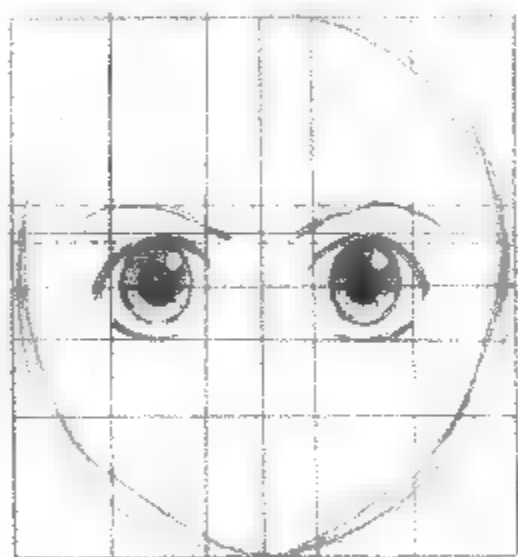
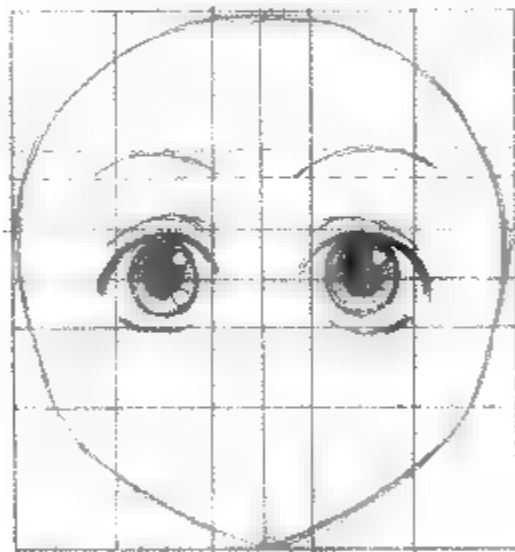
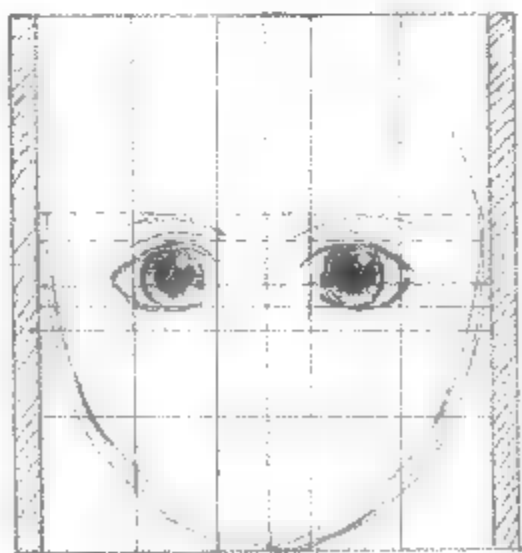
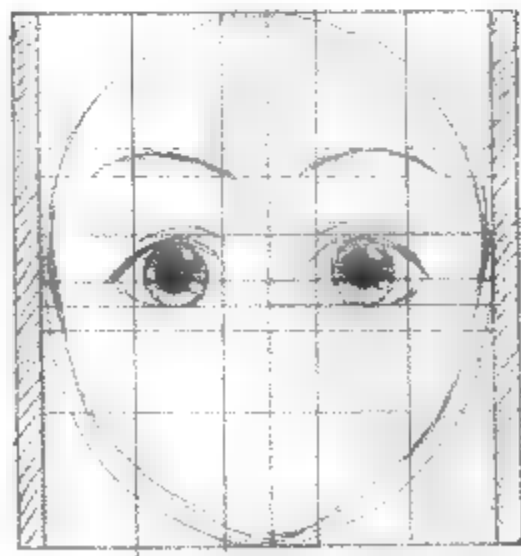
让线条和外眼角重叠

睫毛

最近流行将睫毛画得比较少。

在内眼角和外眼角加上睫毛（不要画得太多），让线条和上眼睑重叠。

只在外眼角画一根翘起的睫毛。

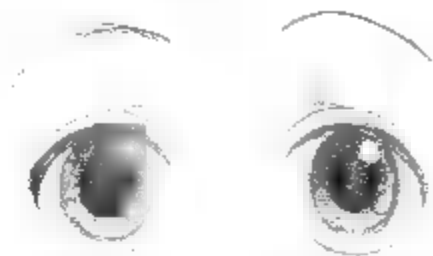
以前大家认为要表现女孩子特色的话，就要把睫毛画得很多，不过现在这么画的话，会让人觉得过于花哨或过时。

完全没有睫毛。
这种类型其实也挺多的。

在内眼角和外眼角画上较多的细小睫毛。浓密的睫毛可以让人物看起来比较成熟，不过如果不注意比例的话，画面就会显得过于花哨或是过时。

眉毛的位置

这一页中面部的长方形比例是「纵1×横09」。

把人物的眉毛画得纤细，就会让她比较有女人味。此外，眉毛的高度可以根据绘画者的个人喜好来调节。
对齐左右眉峰的高度。→△
对齐左右眉头的高度。→○

画眉毛的时候要意识到眼皮的弧度。

眉毛离上眼皮近的话，人物的表情就会显得严肃。

眉毛离上眼皮远的话，人物的表情就会显得活泼。

把眉毛画低就能让人物显得成熟。

在画偏向成人的面孔时，如果让人物抬高眉毛，她的表情就会显得柔和但有点傻乎乎的。

用眉毛来展现表情

我们可以通过改变眉毛的位置和方向来展现人物的表情。

喜

抬高眉头，垂下眉尾，就能让人物露出高兴的表情。

怒

压下眉头，在眉心间挤出皱纹，就能让人物露出愤怒的表情。

哀

压下眉尾，抬高眉头，在眉心间挤出皱纹，就能让人物露出哀伤的表情。

乐

用柔和的曲线来描绘眉毛，就能让人物露出快乐的表情。

描绘人物表情的基本原则：
用眼睛形状来表现人物的性格；
用眉毛形状来展露人物的感情。

重点

眼睛的绘制方法・各种形式

我们举出的例子都是遵循基本绘制方法的“标准”式眼型，但除此以外，为了配合自己的画风，在此基础上对眼睛进行加工也很重要。就让我们在确保基本原则的基础上，来创造自己心目中“魅力十足的眼睛”吧！

螺旋形眼珠

狭长的眼睛

尝试用直线画出有边角的眼睛

尝试各种高光的添加方式

不画下眼睑

整体使用渐变色，缩小瞳孔

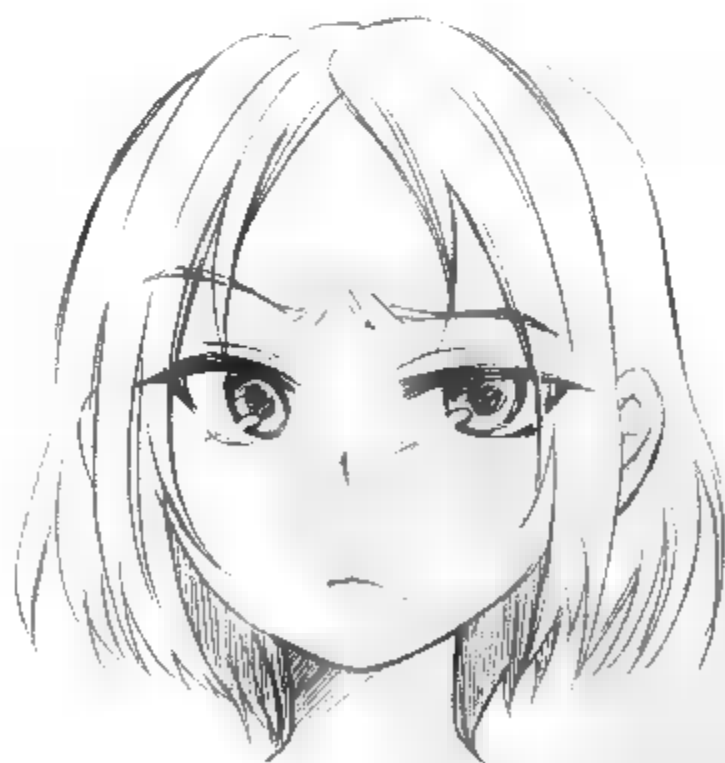
用眉毛来改变表情的范例

改变人物眉毛的位置和走向就可以让其展现出各种各样的表情。在绘制表现微妙心理等的表情时，眉毛会起到非常重要的作用。

笑容

愤怒

哀伤

疑神疑鬼（特意让眉毛走形）

04 鼻子的绘制方法

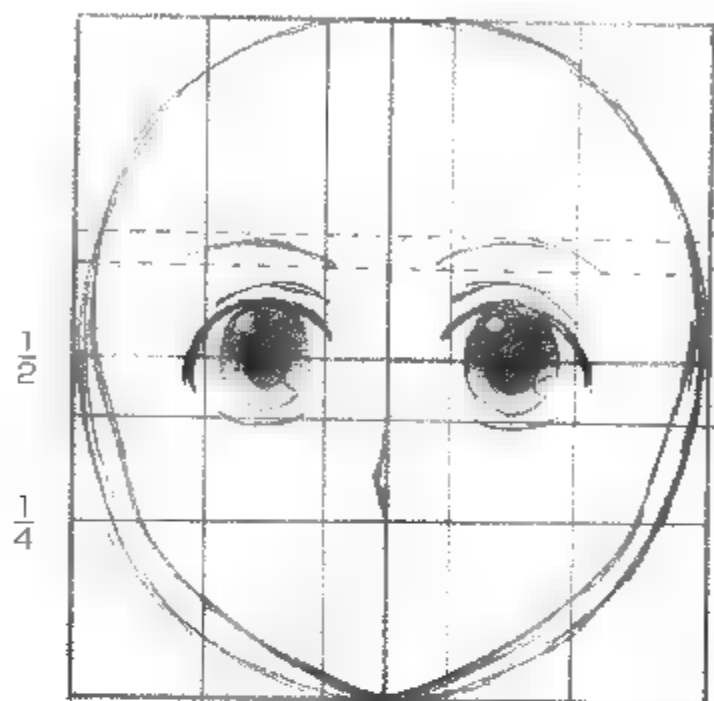
鼻子的位置和形状

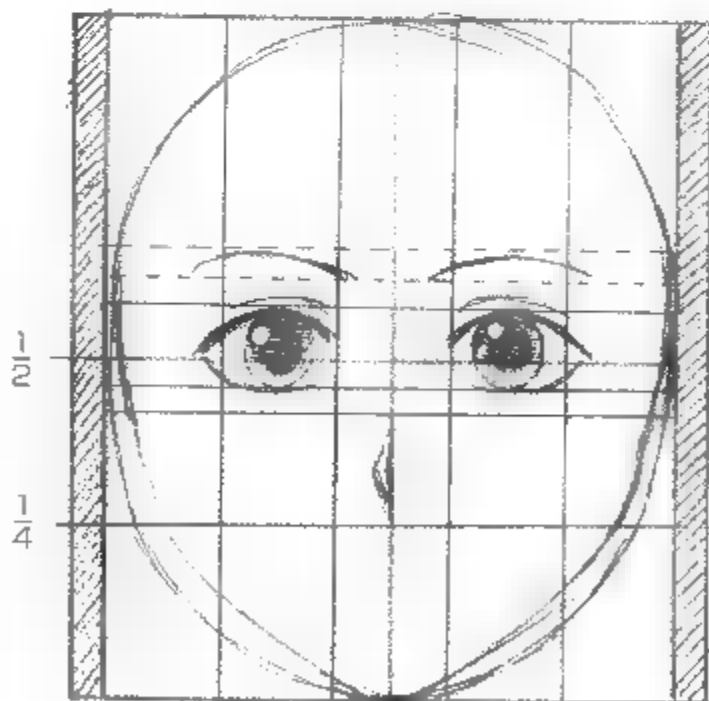
小巧的鼻子让人物更符合美少女角色的定位。

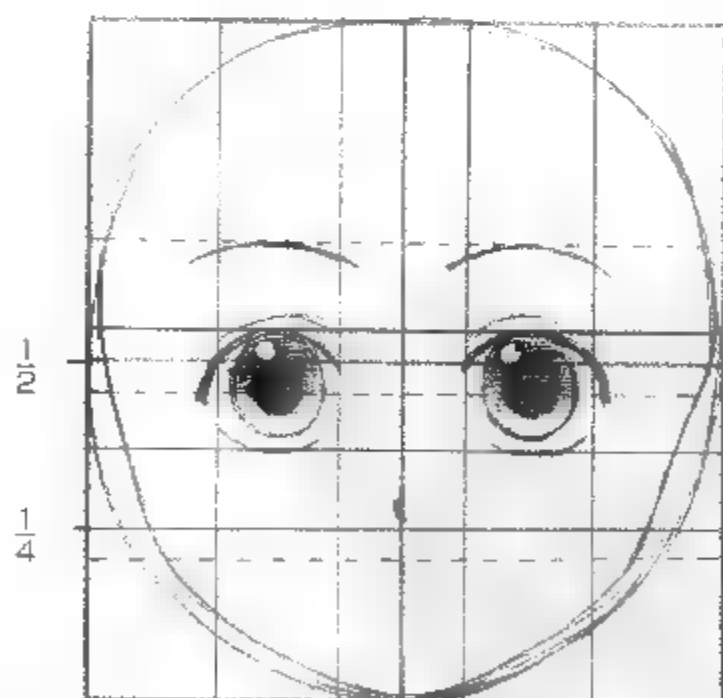
如右图，面部的 1/2~1/4 之间是鼻子的范围。位于 1/4 处的不是鼻子的顶点，而是鼻子的"根部"。

面部正面鼻型的样式

"、(点)"　"く"形　画出鼻翼

标准 16 岁

鼻子是"く"形的情况下

超过 16 岁偏向成人

画出小巧鼻翼的情况下

14~16 岁偏向孩子

鼻子是"、(点)"的情况下

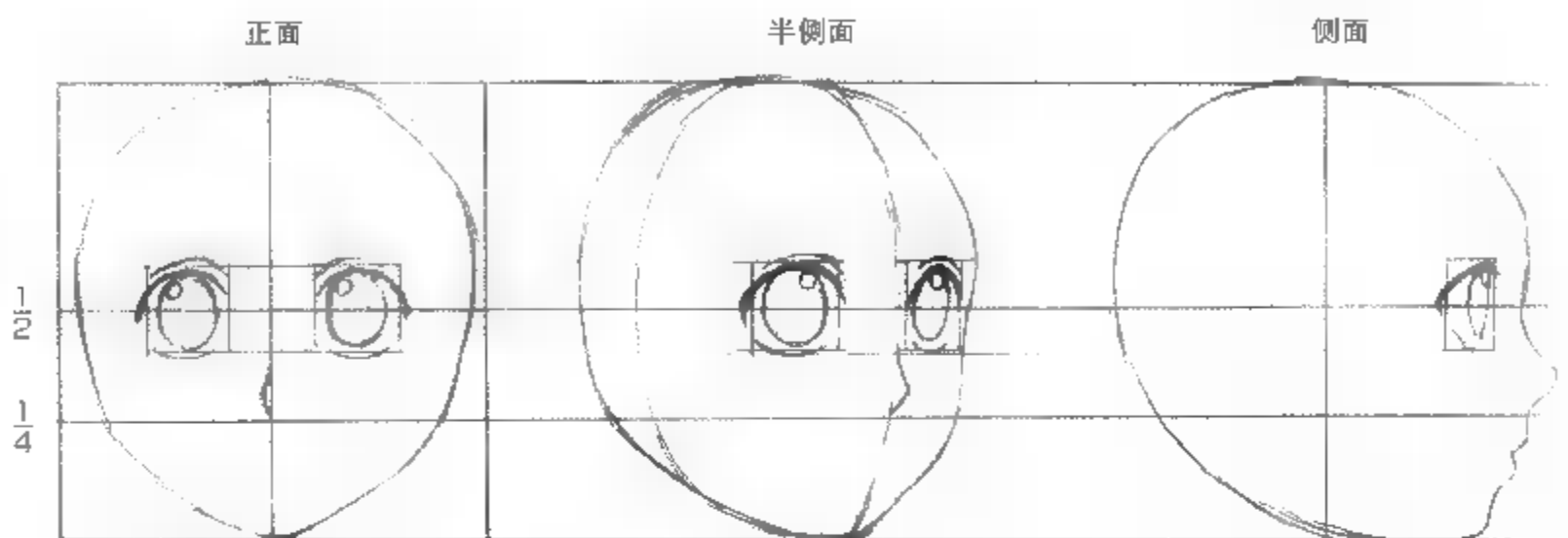
在绘制偏向孩子类型的面孔时，就算眼睛的高度变低，鼻子的位置也还是位于 1/4 的部分。

这一页中的面部的长方形比例是"纵 1 × 横 0.9"。

鼻子形状的变化

不同角度的鼻子形状。

在绘制人物侧面的时候，无论是“く”形，还是“(点)”或是画出鼻翼，鼻子的形状都会是一样的。

“く”形的情况下

不管是在哪个角度，鼻子的根部都位于 1/4 处。

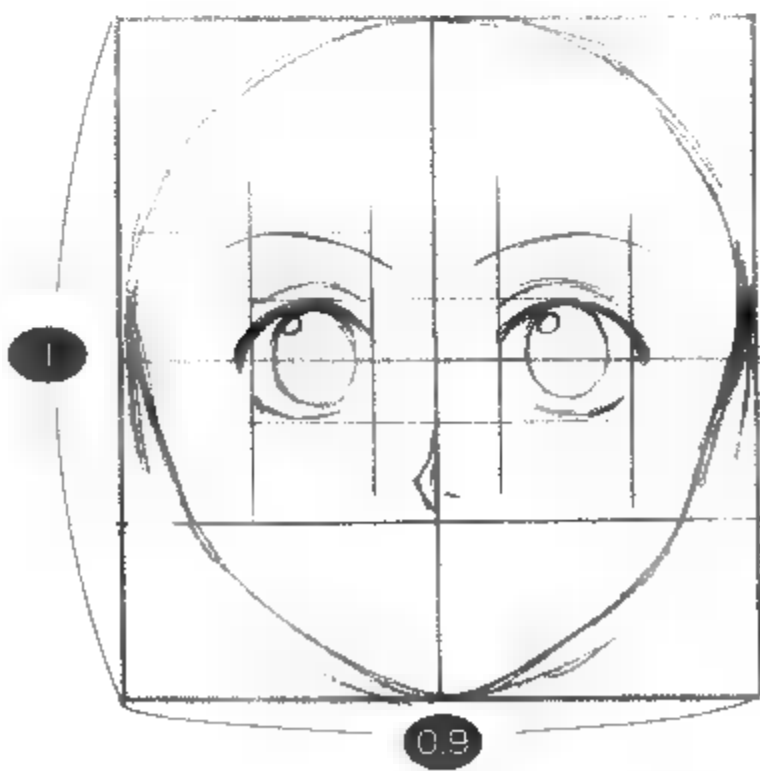
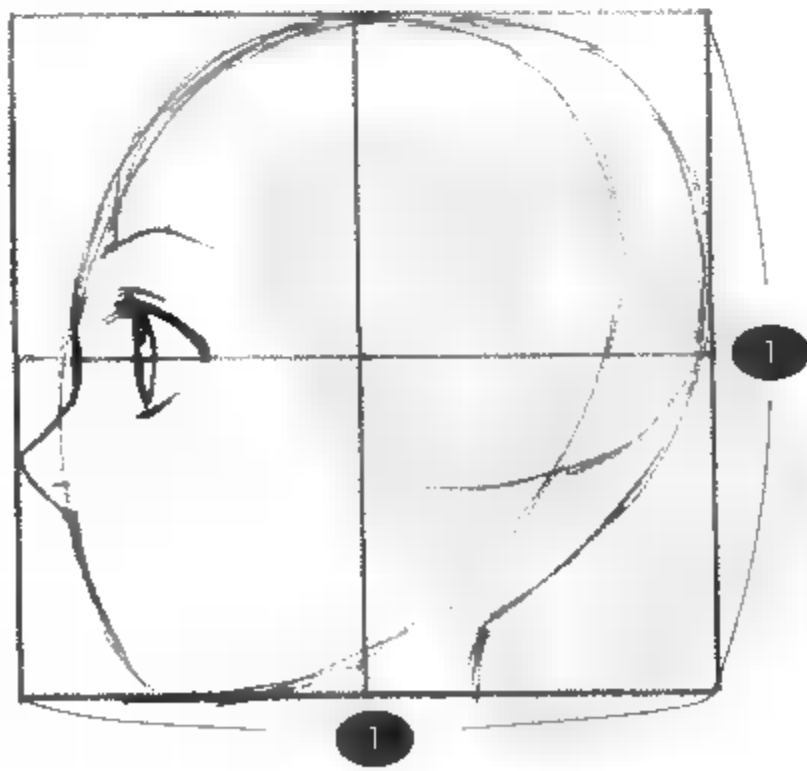
画出鼻孔会让画面看起来接近写实的画风。

画出鼻子下方的草图，在其中加上鼻孔。

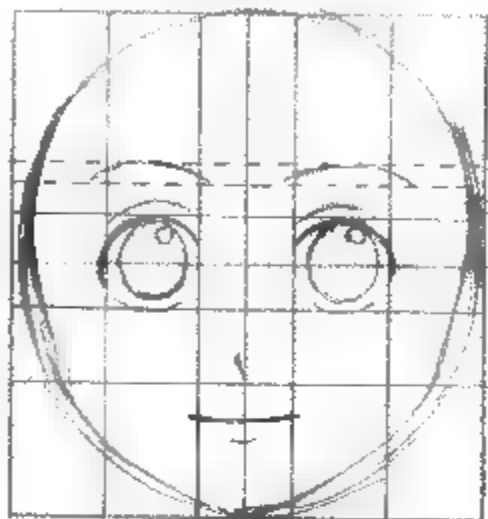
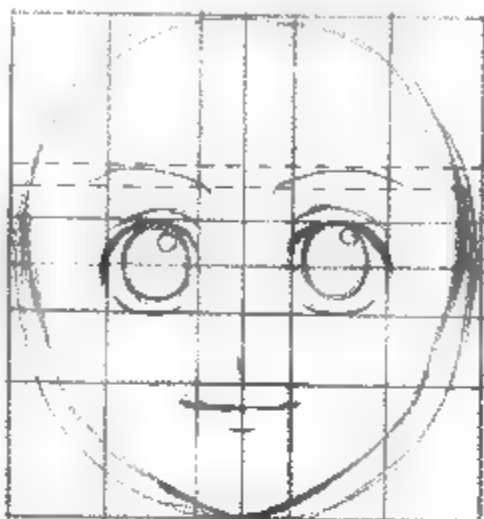
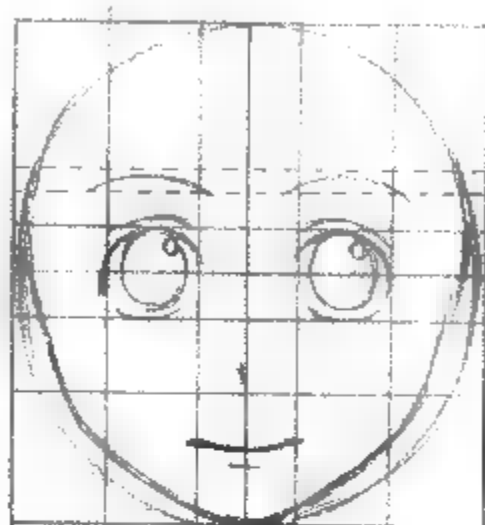
“、(点)”的情况下

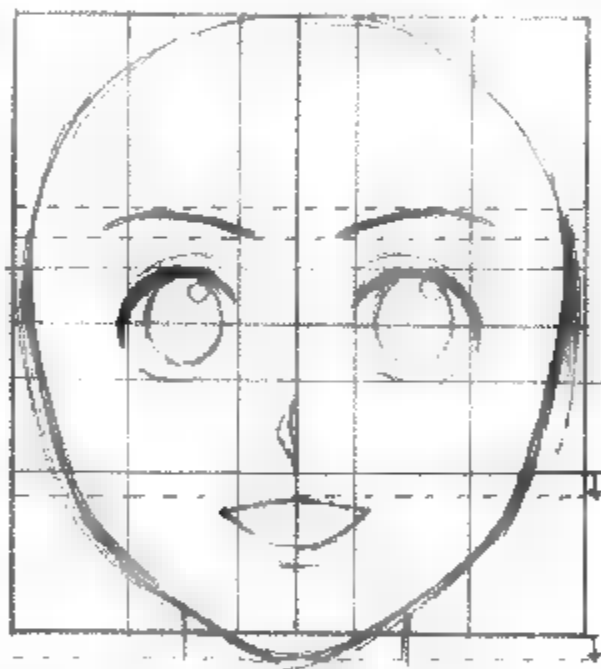
看不见的鼻梁

画出鼻翼的情况下

轻轻地画上一笔

05 嘴巴的绘制方法

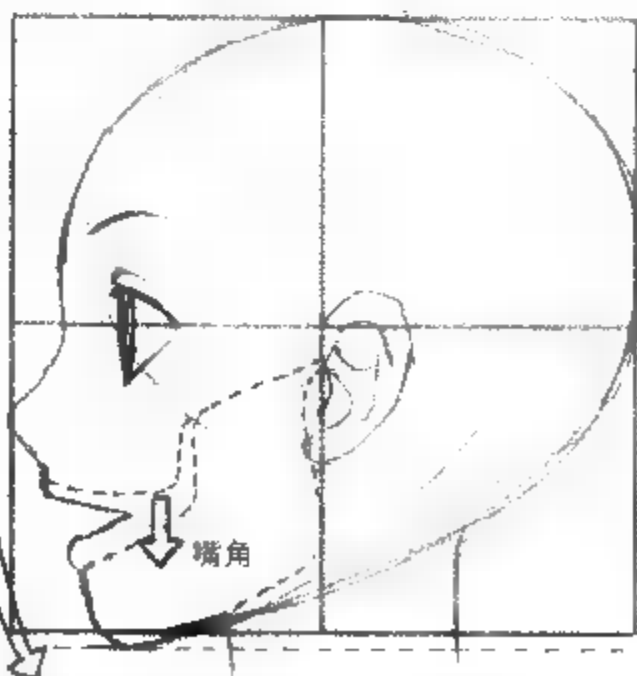
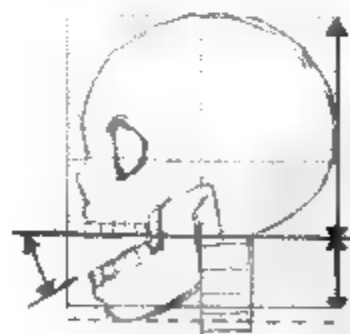
嘴巴的位置和动态

嘴巴的高度可以根据绘画者的个人喜好而定。

标准型　　偏上　　偏下

扬起嘴角人物的表情也会随之变化

正面

将头盖骨简化后的范例

上颚是固定在头盖骨上的，所以人物张开嘴巴的时候，是下颚向下拉。

嘴巴张开时会受到下颚的牵拉，所以人物嘴角也会随之下垂。

侧面

上唇不是水平的

下颚向下活动，所以人物的嘴角也被向下拉。

正面面部是长方形，比例是「纵1×横0.9」；侧面面部的草图则是在正方形中绘制。

不同嘴巴形状所展现的表情

a

张大嘴时人物的下颚也会随之下拉

牙齿和舌头

i

u

e

o

张大嘴时人物的下颚也会随之下拉

牙齿和舌头

en

喜

怒

哀

乐

不同嘴巴形状展现出的表情范例

嘴巴是人物面部形状变化最为明显的部位。所以它也可以被认为是最能用来制造丰富表情的部位。

笑容

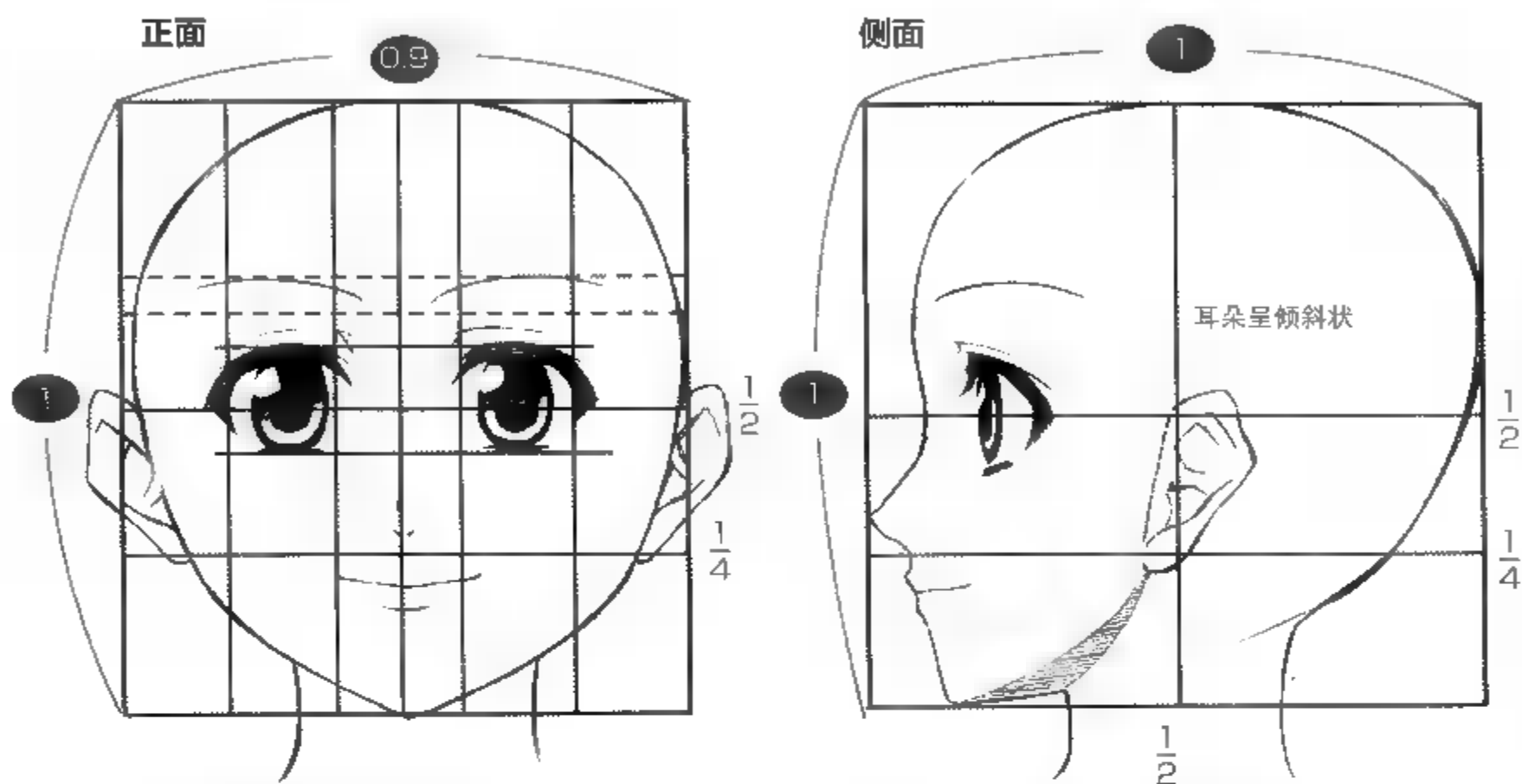
忍耐

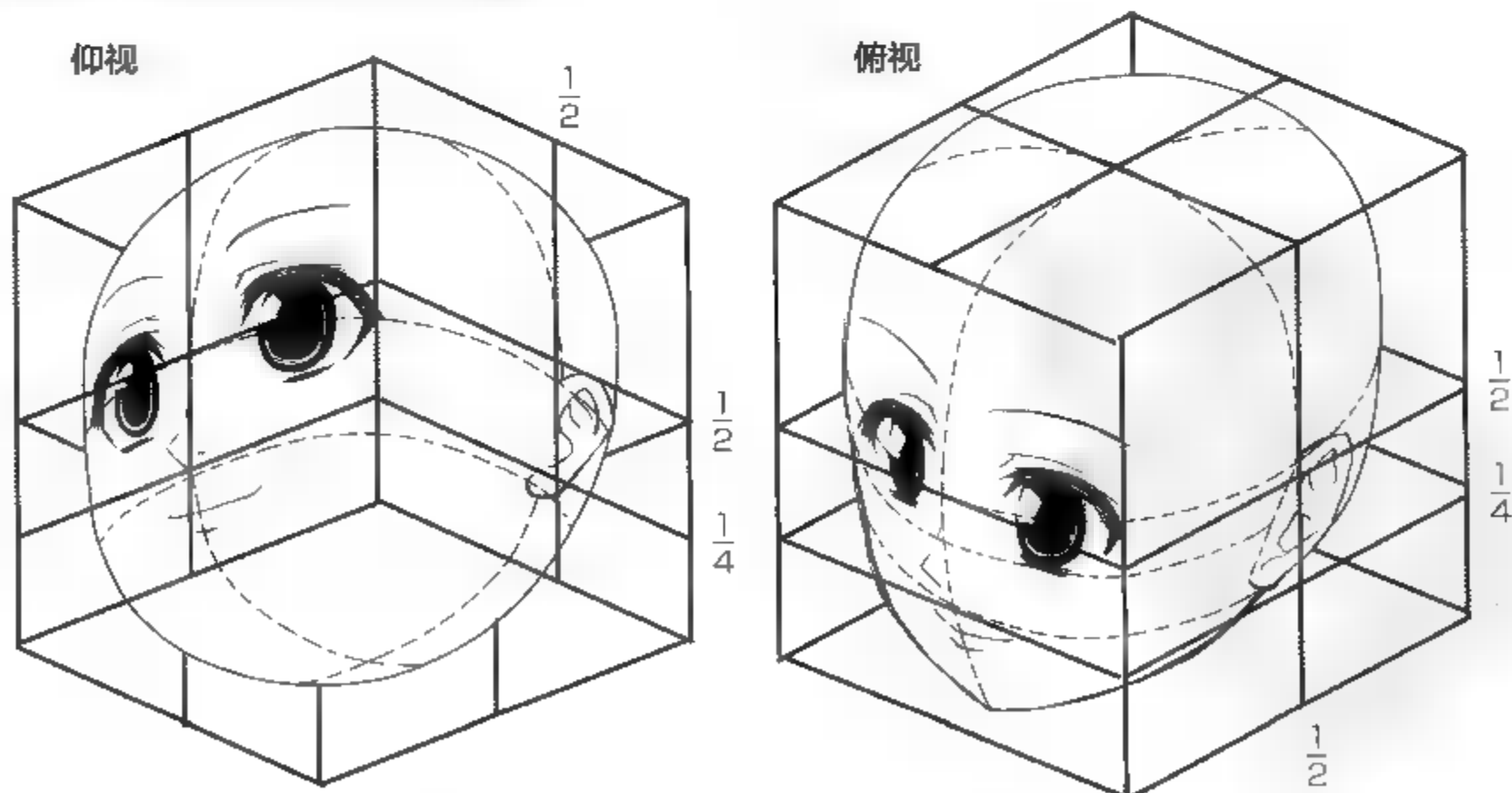
叫喊

吃惊

06 耳朵的绘制方法

耳朵的位置

从正面和侧面的角度来看

上方的耳根位于头部 1/2 的位置。下方的耳根位于 1/4 的位置。从侧面看耳根位于面部前后纵长 1/2 处的位置。

从仰视和俯视的角度来看

就算面部的角度有所改变，耳根还是会在 1/2 和 1/4 的位置。

耳朵的形状和添加方法

耳朵的形状比较复杂，所以通常都用省略的方式绘制。

各种各样的耳朵形状

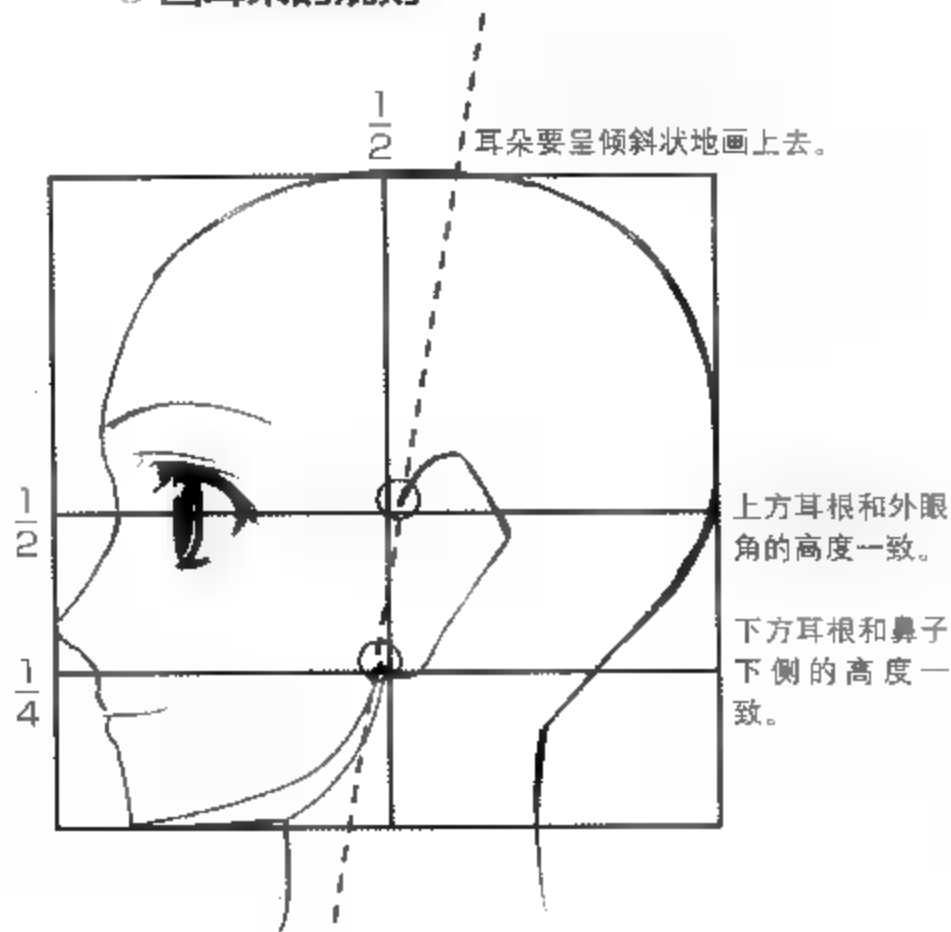
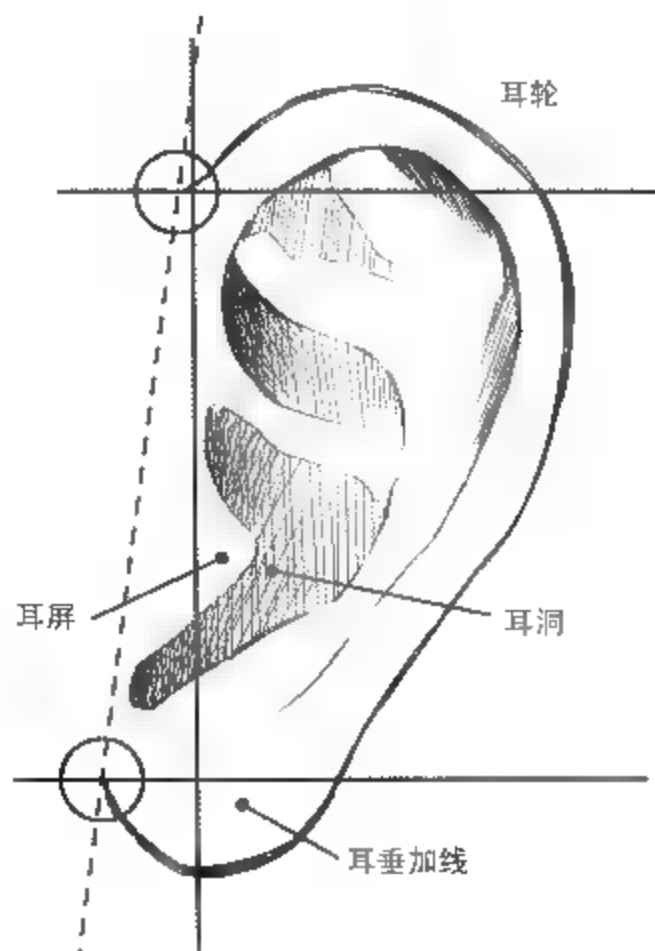
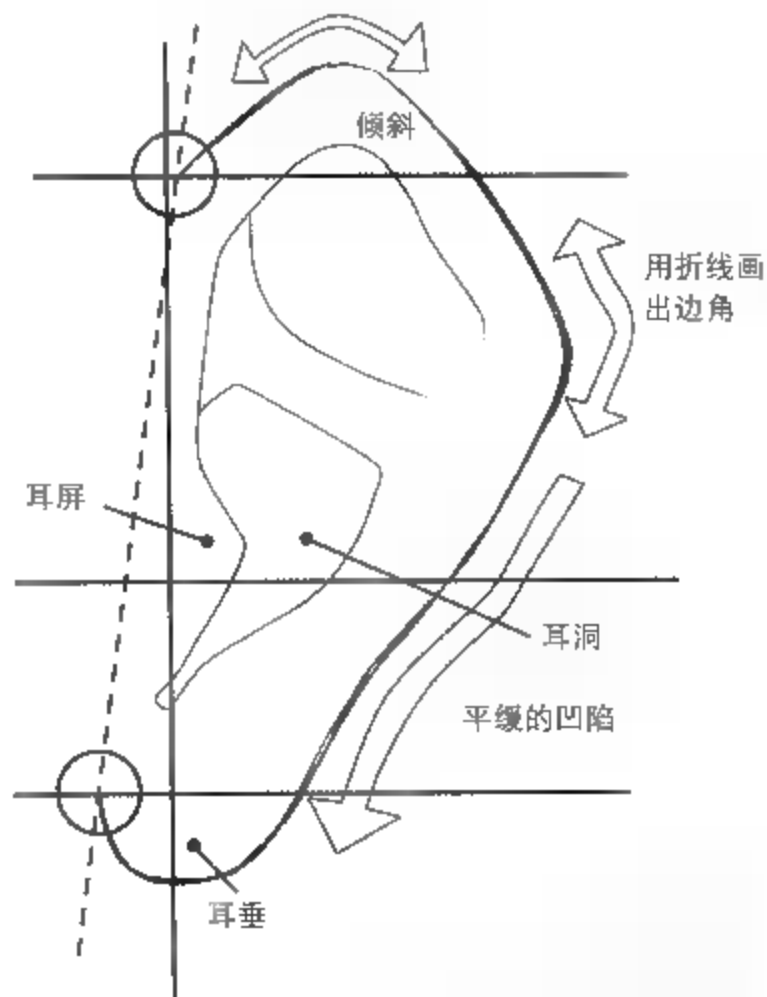
不同角度的耳朵形状

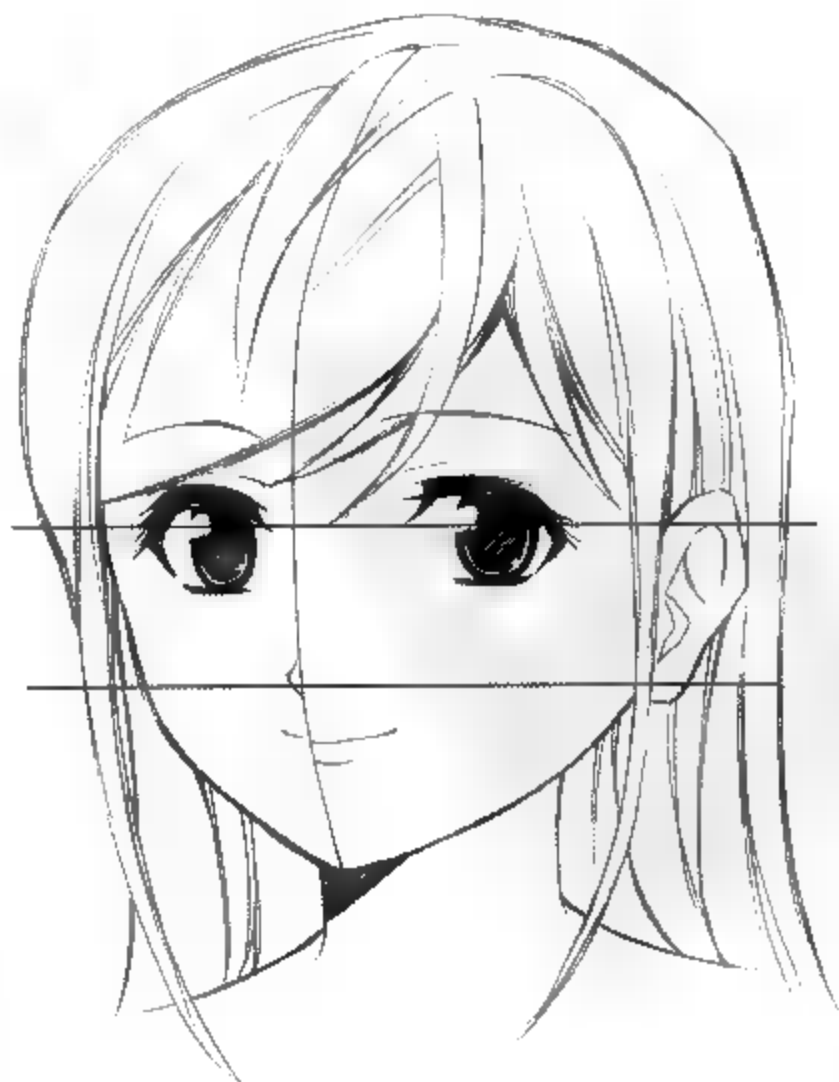
正面面部长方形的比例是"纵 1 × 横 0.9"。侧面面部的草图在正方形中绘制。

画耳朵的规则

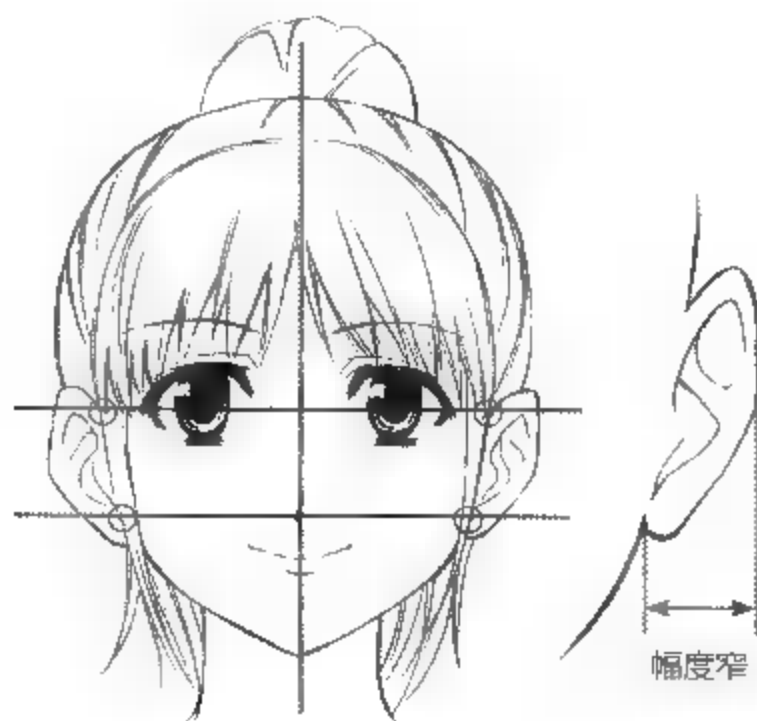
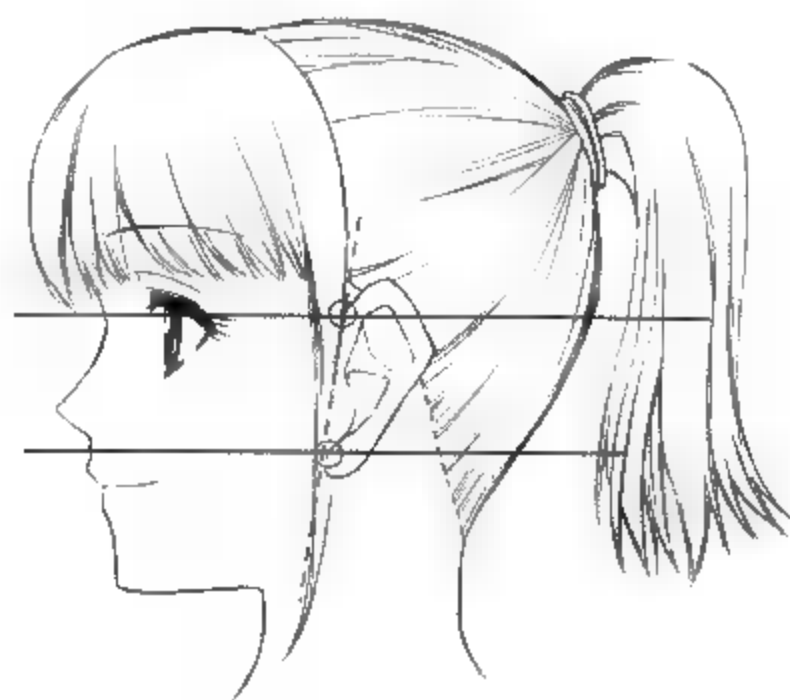
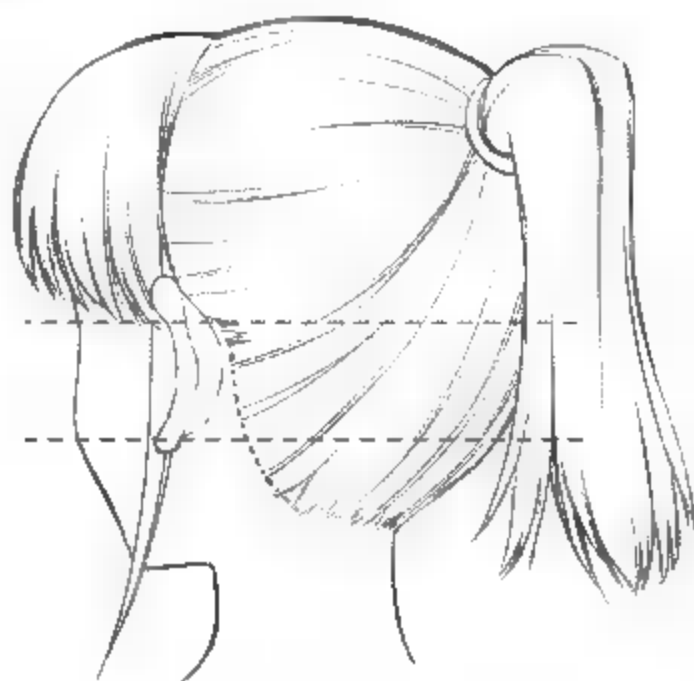
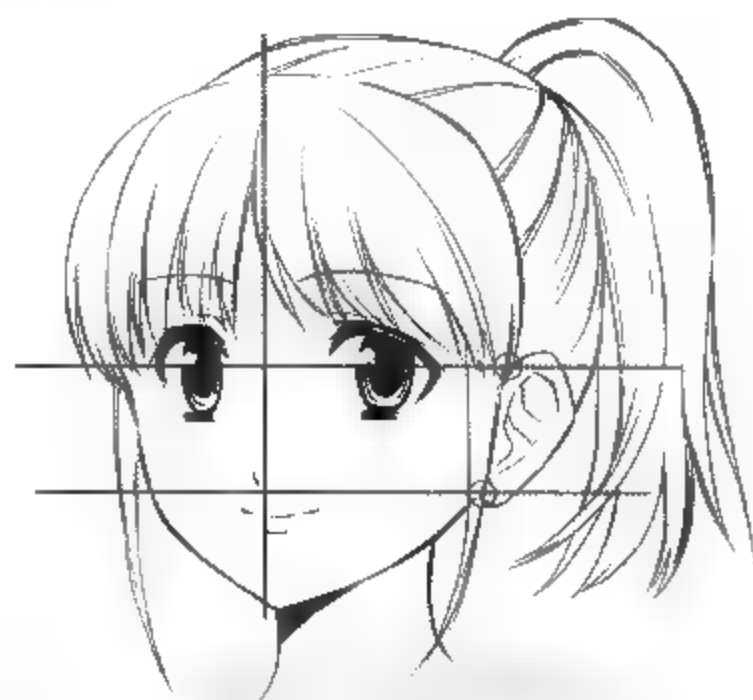
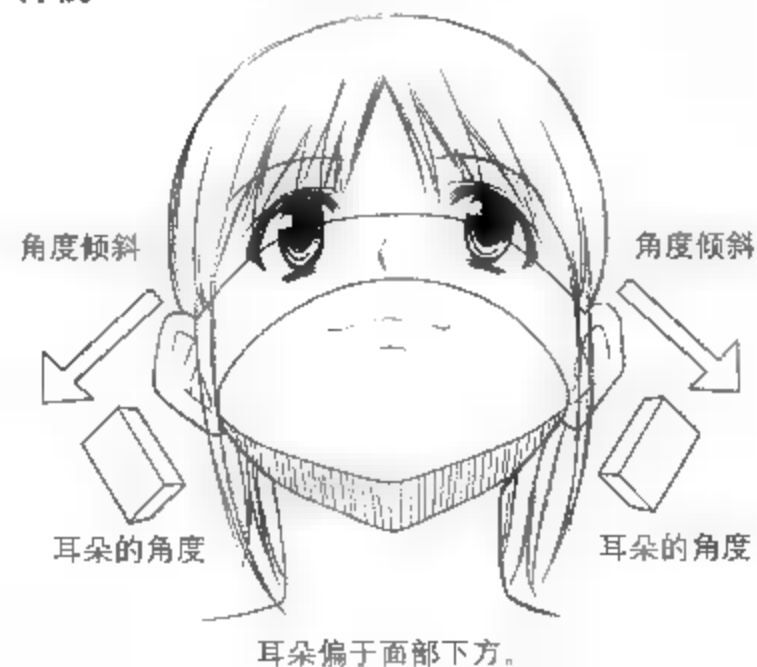
1/2 耳朵要呈倾斜状地画上去。

1/2 上方耳根和外眼角的高度一致。

1/4 下方耳根和鼻子下侧的高度一致。

写实风格的耳朵形状

美少女的耳朵（例子之一）

耳朵添加方式的参考范例

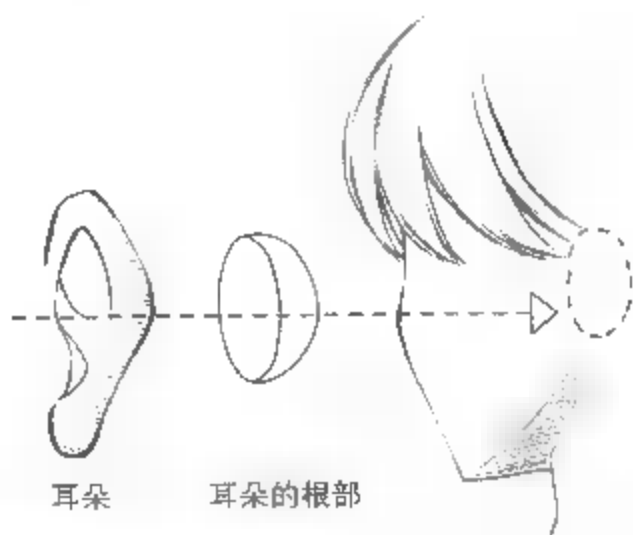
如果耳朵形状过于圆润，人物就会变得更接近于“萌系角色”。因此为了表现出美少女角色，线条要画得分明，要用有折角的线条来画。

从不同角度看到的耳朵形状

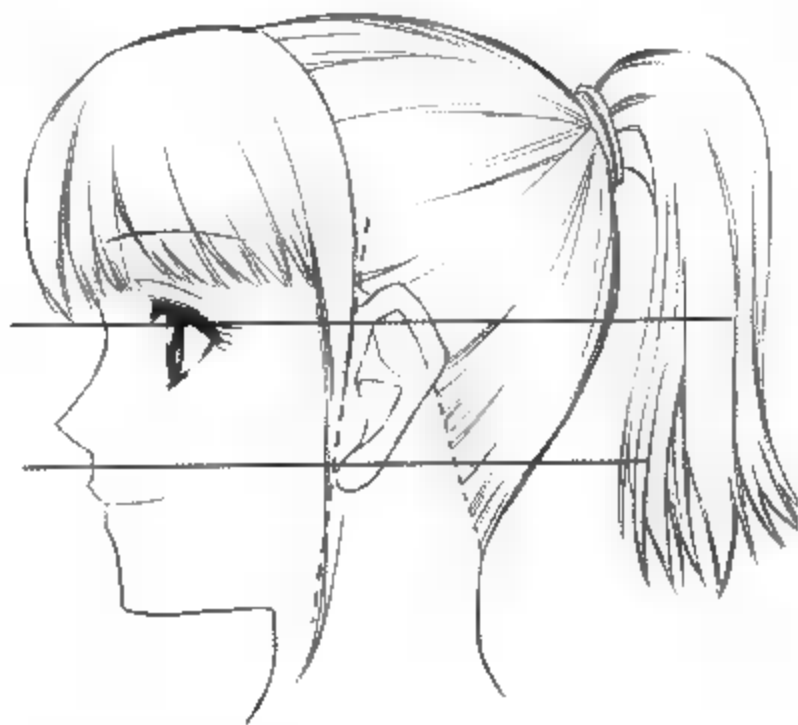
面部角度不同，看到的耳朵形状也会有所改变。

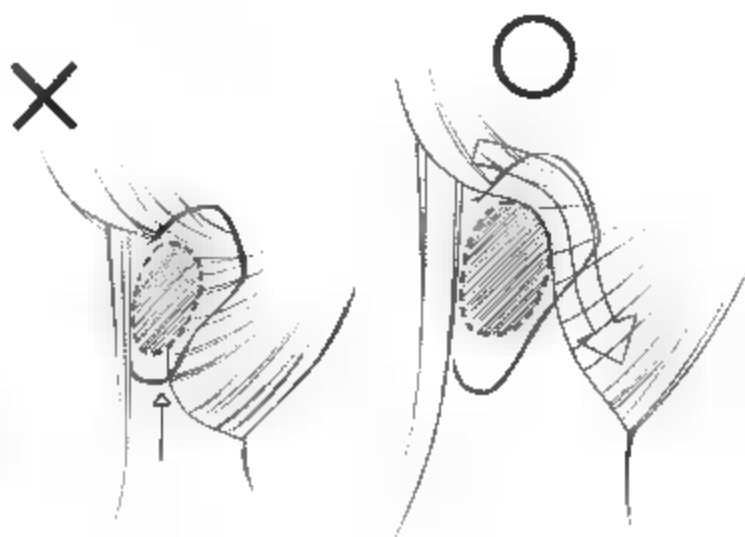
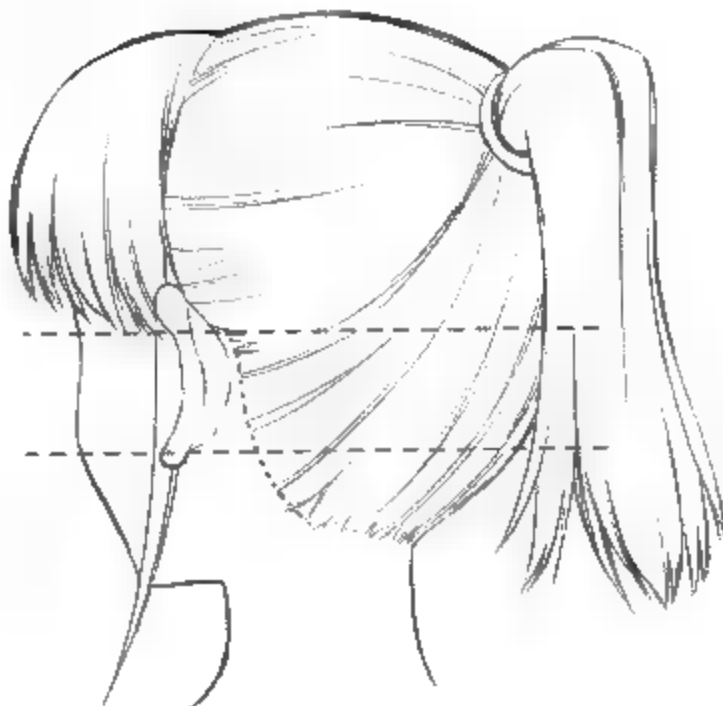
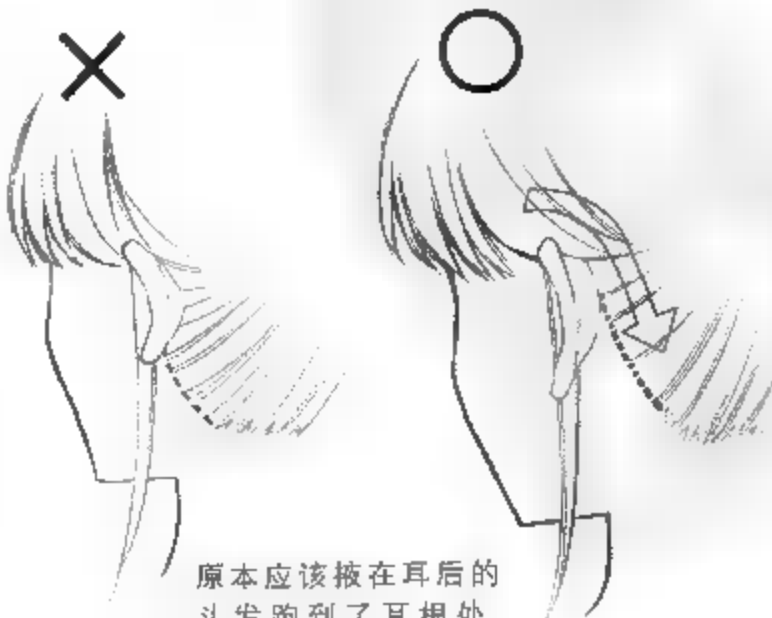
正面

侧面

侧后方

半侧面

仰视

俯视

画好耳根很重要

能不能将耳根画好，会直接影响到美少女绘制的细致程度。

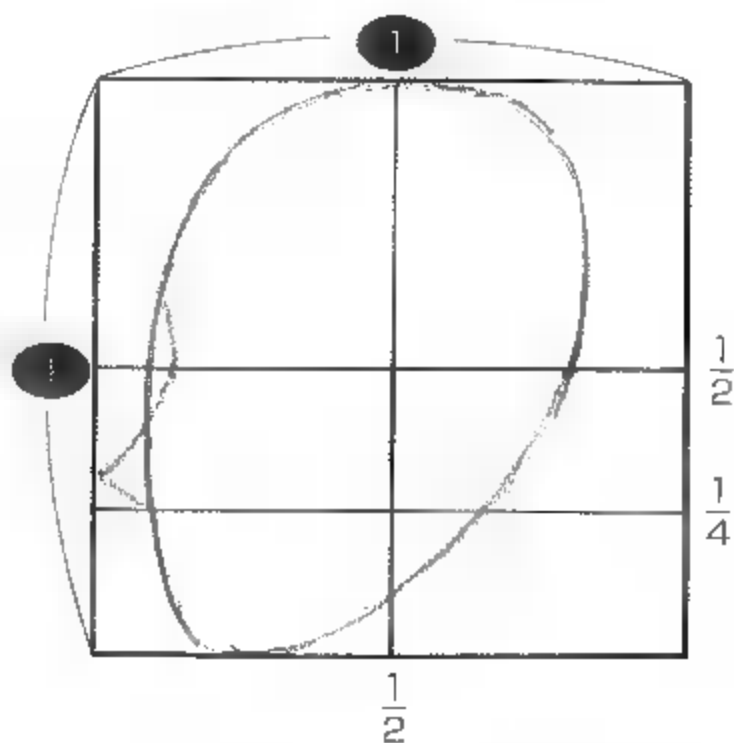
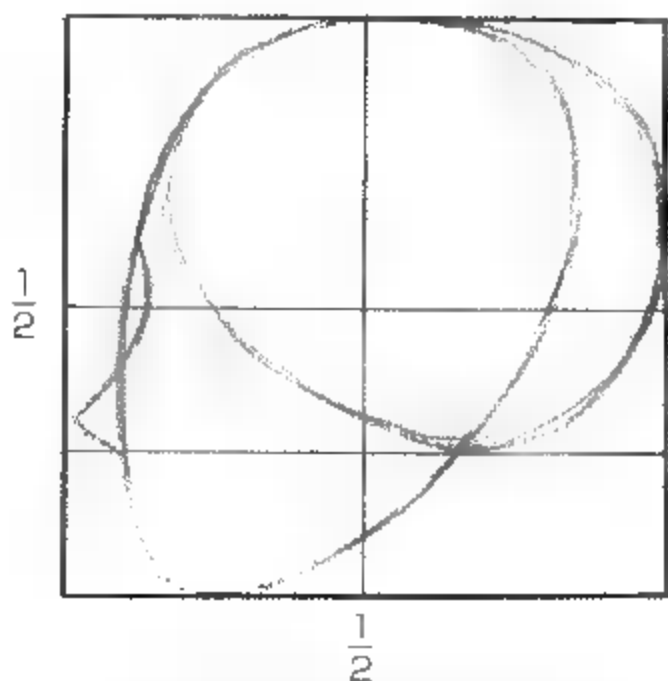
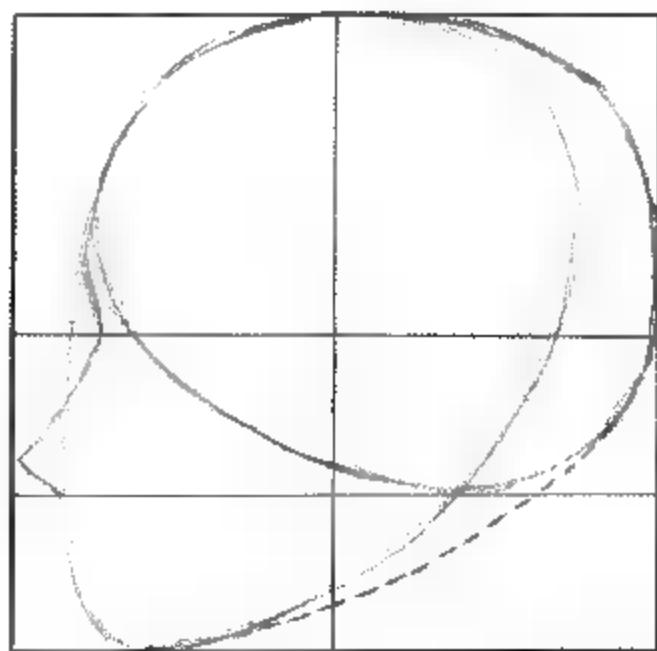
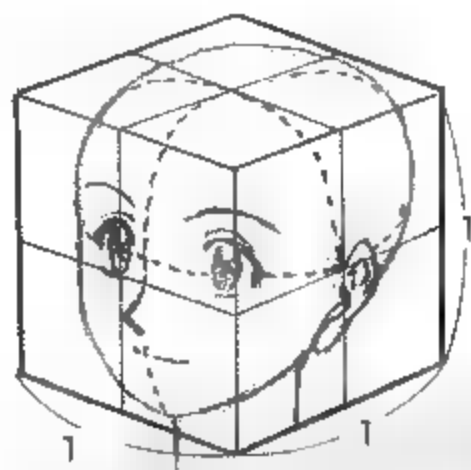
耳朵的构造

在耳根部分，存在着立体的“根部”。从后方以及■后方都能看到它，因此我们在绘制耳朵时不能忘记这个部分。此外，头发和眼镜腿也要■在这个“根部”之上。

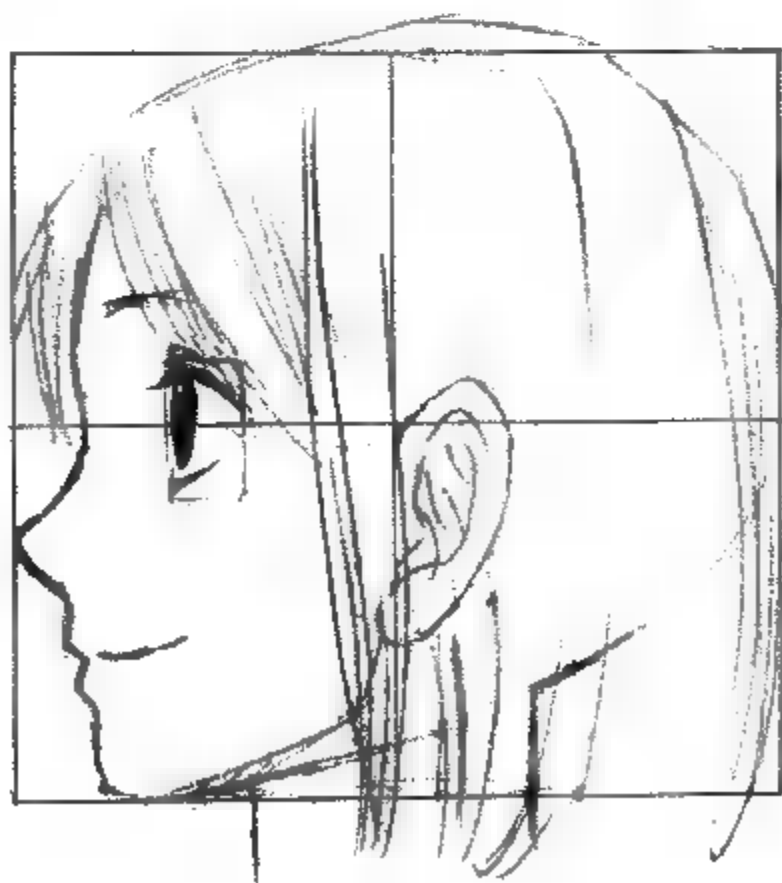
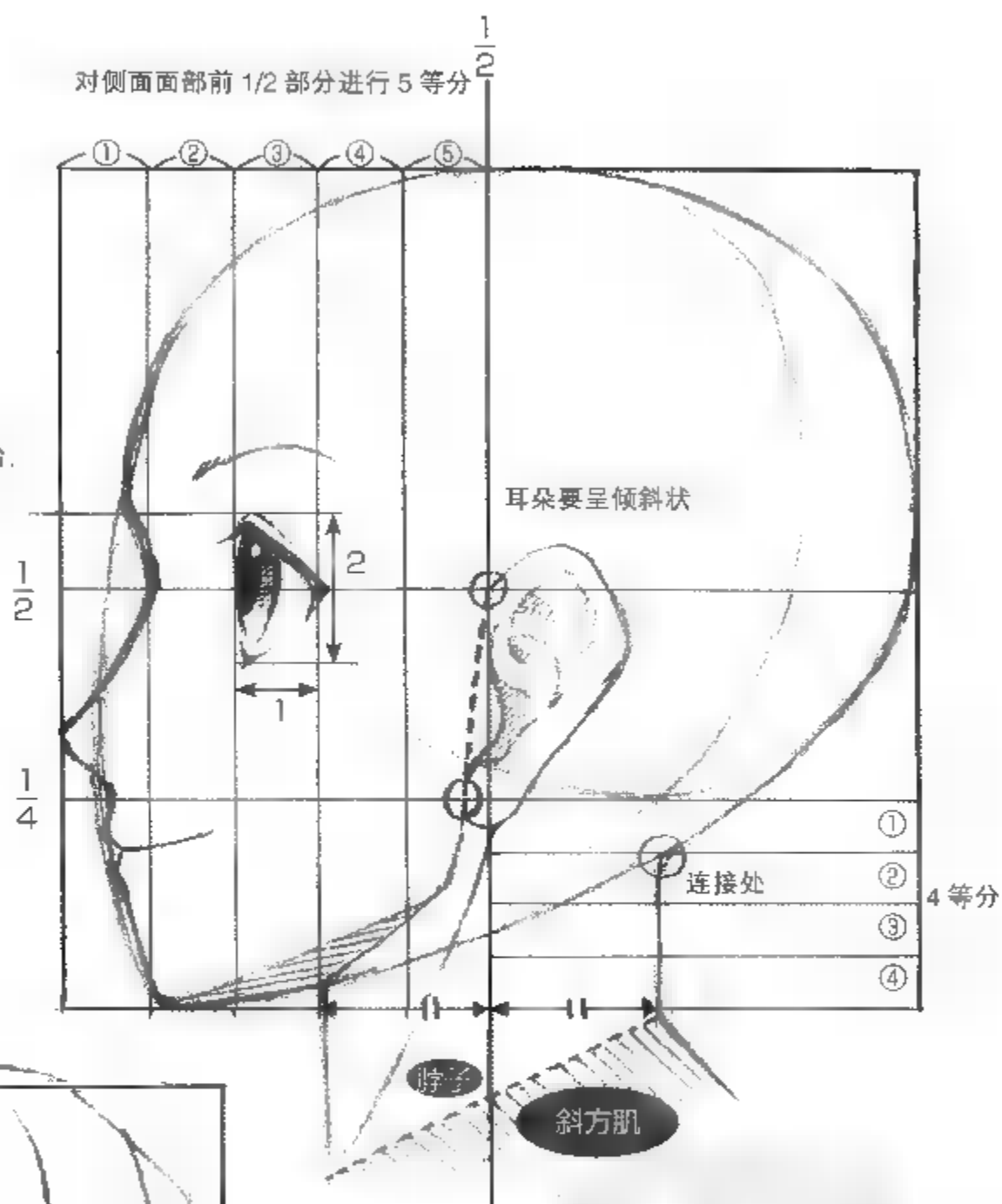
侧面的注意事项

画耳朵和头发时容易出错的地方

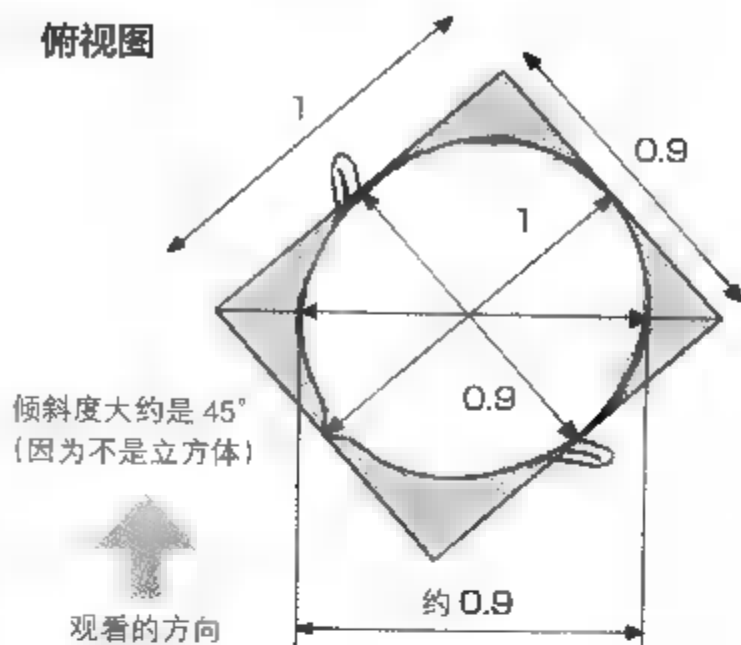
头发不会从耳根下面长出来。

侧后方的注意事项

画耳朵和头发时容易出错的地方

原本应该掖在耳后的头发跑到了耳根处，耳朵附近头发的发际线长在了耳根上。

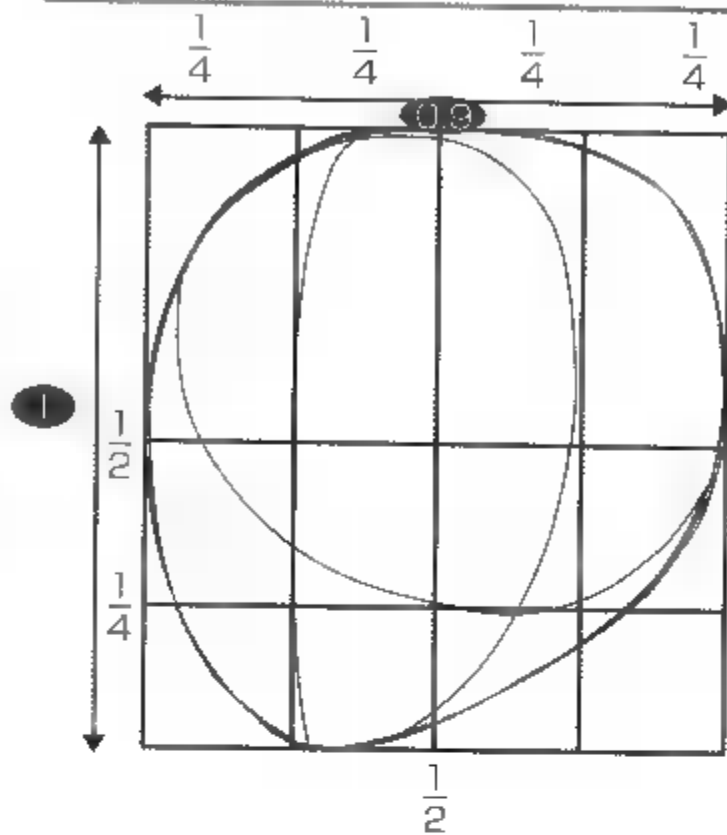
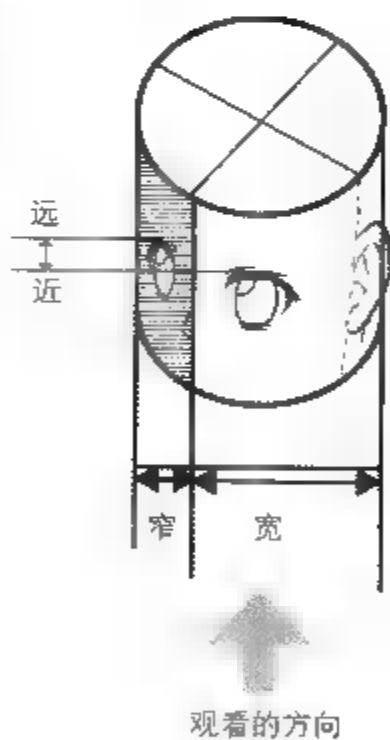
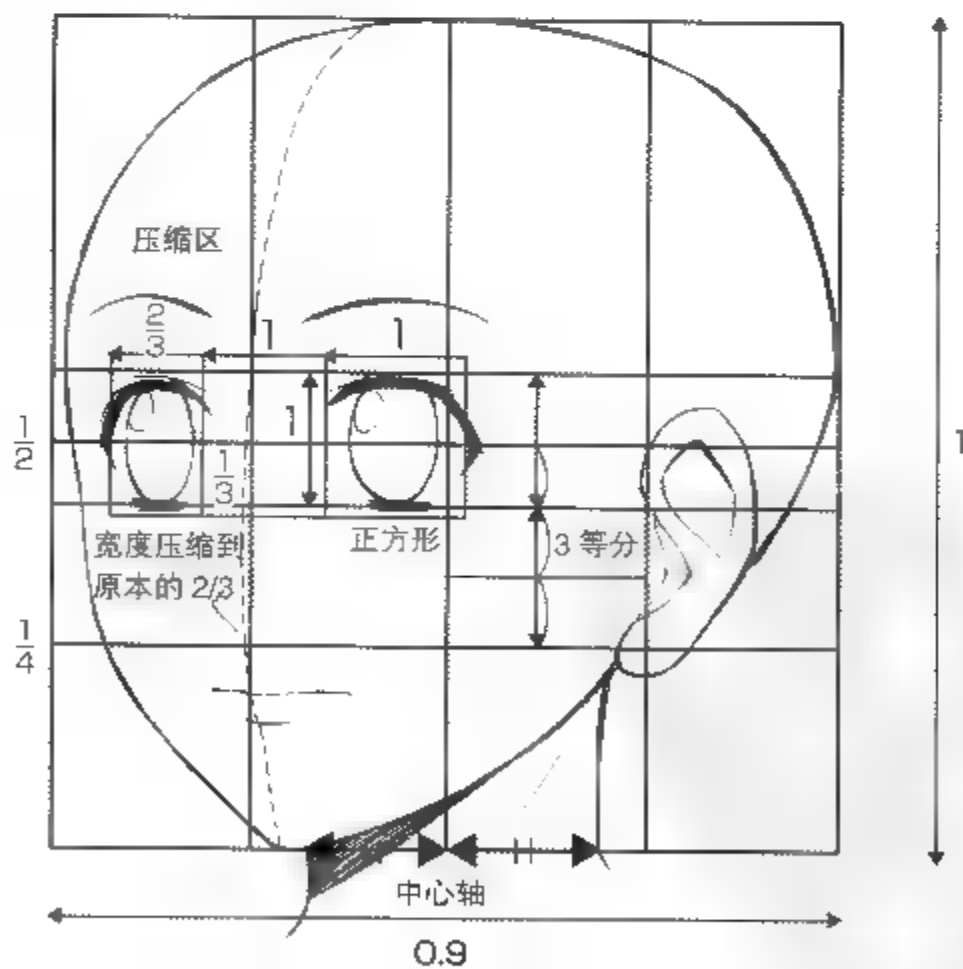
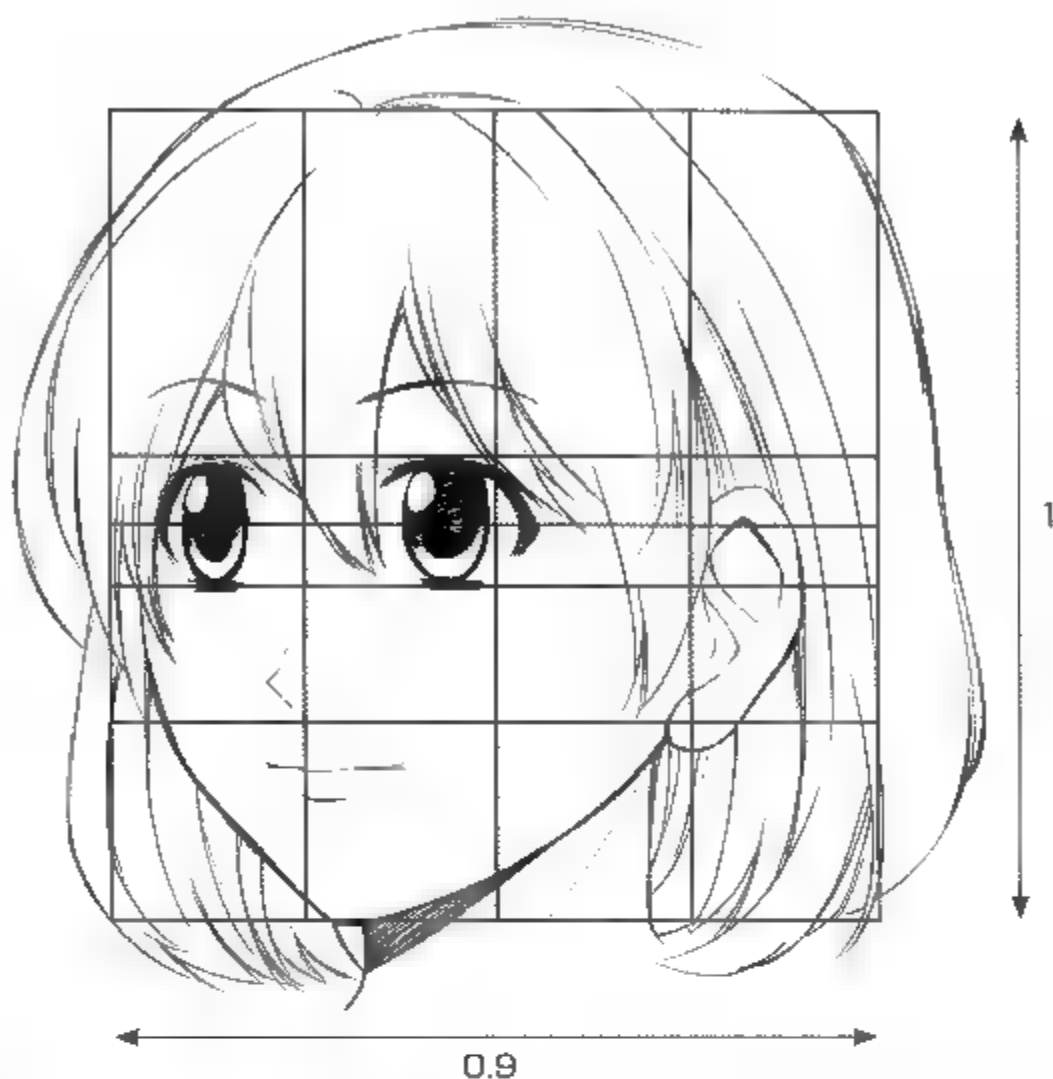
07 侧面面部的绘制方法

草图的绘制

侧面面部是以“纵 1× 横 1”的正方形为基准。

1．在正方形的中间绘制草图，画出头部的椭圆形，并添加上鼻子。

2．添加上后脑勺的椭圆形。

3．用曲线将后脑勺和下颚连接起来，形成一个大的椭圆形，作为头部的基本形状。

作为头部基准的立方体比例。在画侧面面部的时候，要把它放在“纵 1× 横 1”的正方体里面。

侧面面部各部位的绘制方法

08 半侧面面部的绘制方法

草图的绘制

严格来说，下面的草图的倾斜度不是 45°，这是我们考虑到了变形的比例而制作出的构图。

在长方形中加入椭圆形的草图。

半侧面面部各部位的绘制方法

右眼比左眼更接近圆柱的边缘，因此眼睛的宽度被压缩了。

重点 美少女和普通女孩的差别

下面我为大家列举描绘美少女时需要注意的重点。而与美少女相对应的人物就是相貌平平的普通女孩。

美少女：
- 眼睛大而有神
- 鼻子和嘴巴要小巧
- 下颚纤细
- 头发有立体感
- 抢眼

普通女孩：
- 眼睛小
- 鼻子、嘴巴小
- 下颚线条平缓
- 头发显得较平
- 不起眼

左右眼睛的角度

压缩宽度

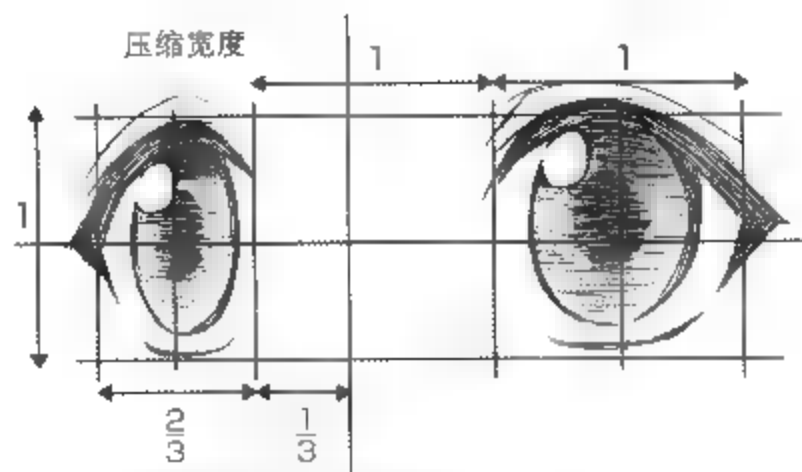
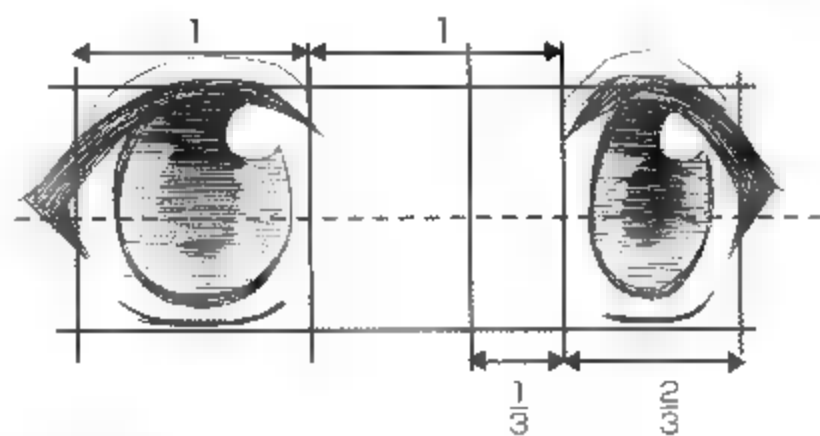
1 1

1

2/3 1/3

因为宽度被压缩，眼珠也变得竖长。

1 1

1/3 2/3

反方向的眼睛角度。

标准・偏向成人・偏向孩子的变化

16 岁标准

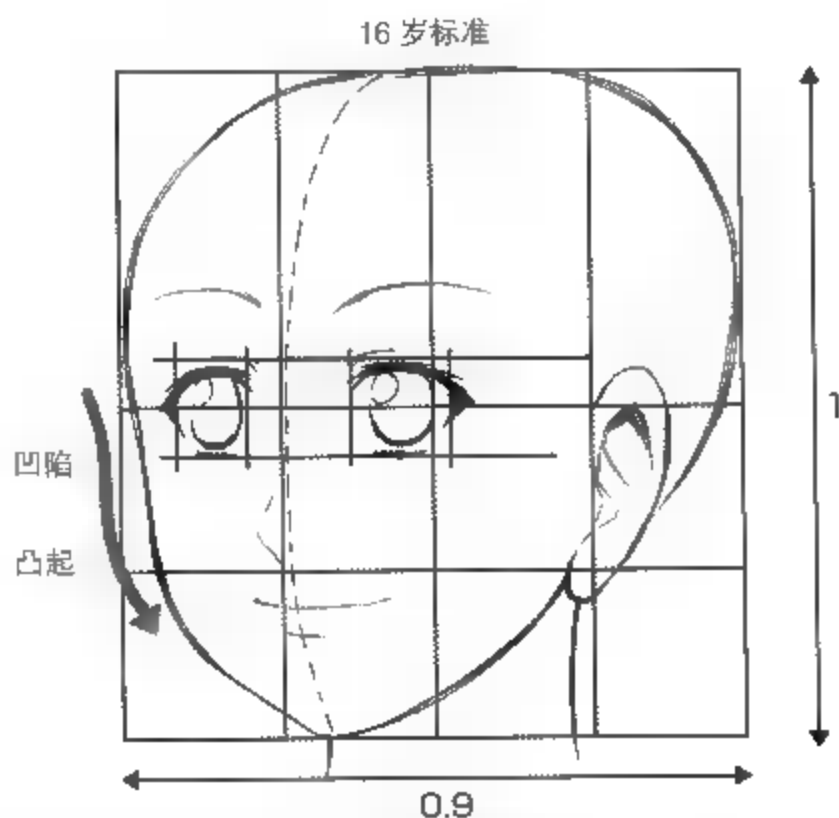
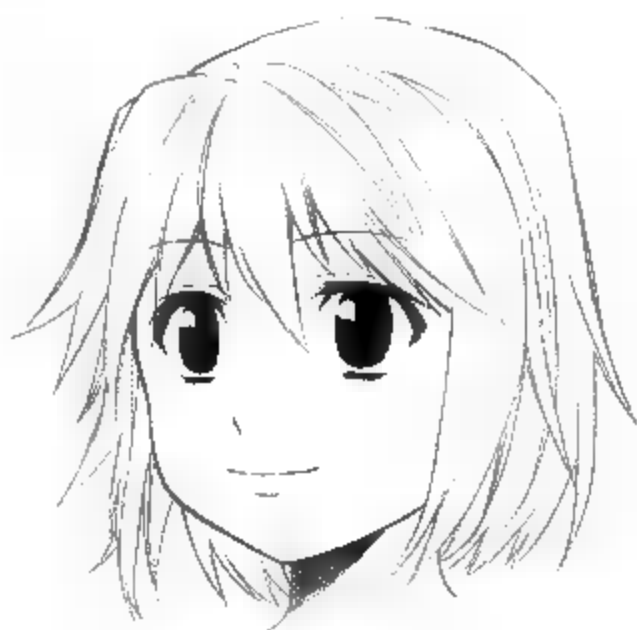
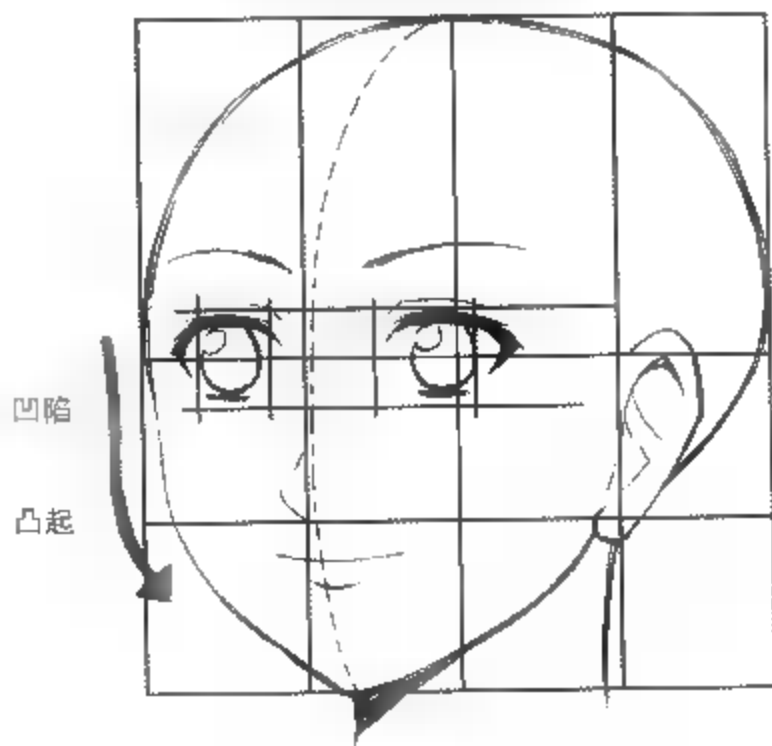
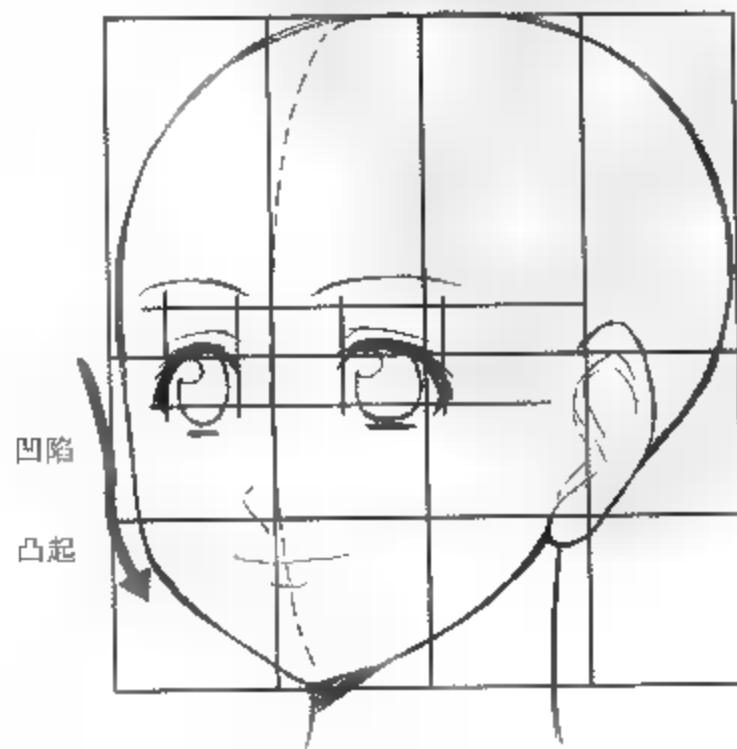
超过 16 岁偏向成人

凹陷

凸起

14~16 岁偏向孩子

美少女 面部的绘制技巧

想要描绘美少女的面孔，关键在于要画出精致感。

虽然也有那种眉毛比较粗的美少女，不过粗眉毛还是容易给人男孩子气的感觉，因此大多数人还是会选择把美少女的眉毛画细。

如果我们把眼睛画小的话，人物表情就会变得不起眼，就不像美少女了。

如果我们用写实性手法将嘴巴鼻子画大的话，人物的脸孔就会变得粗犷，无法给人精致的感觉。

如果脖子粗的话，人物的体格就会显得粗壮，而且看起来也不像是女性。

如果下巴看起来圆乎乎的，或是有棱有角的话，这个人物就无法表现出符合美少女特色的精致感。

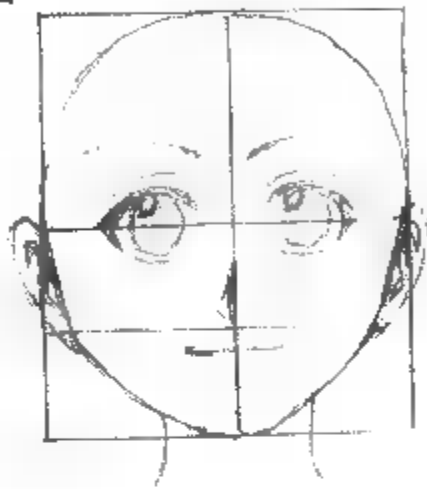
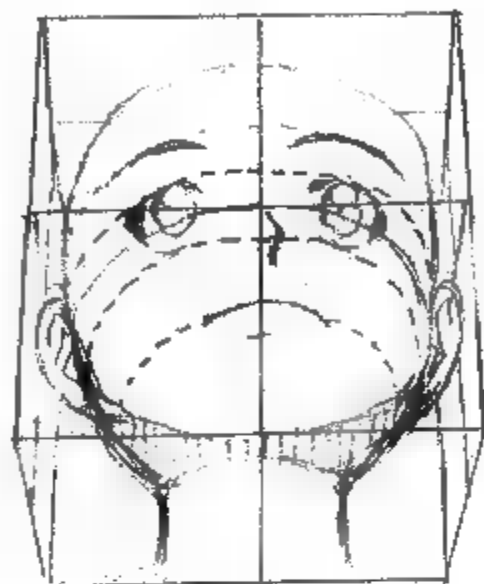
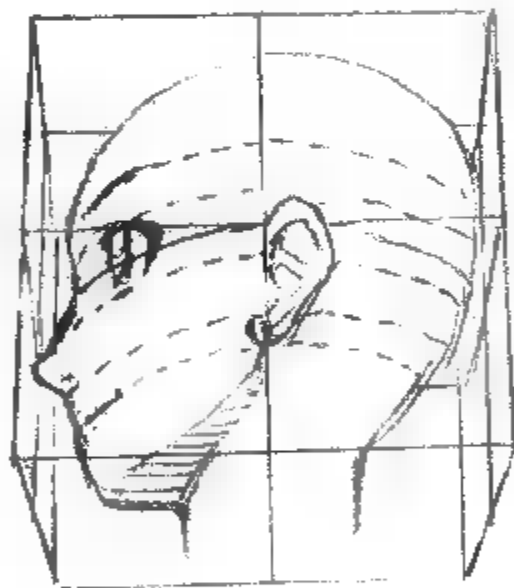
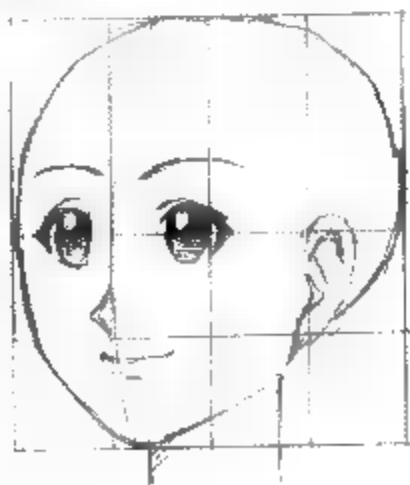
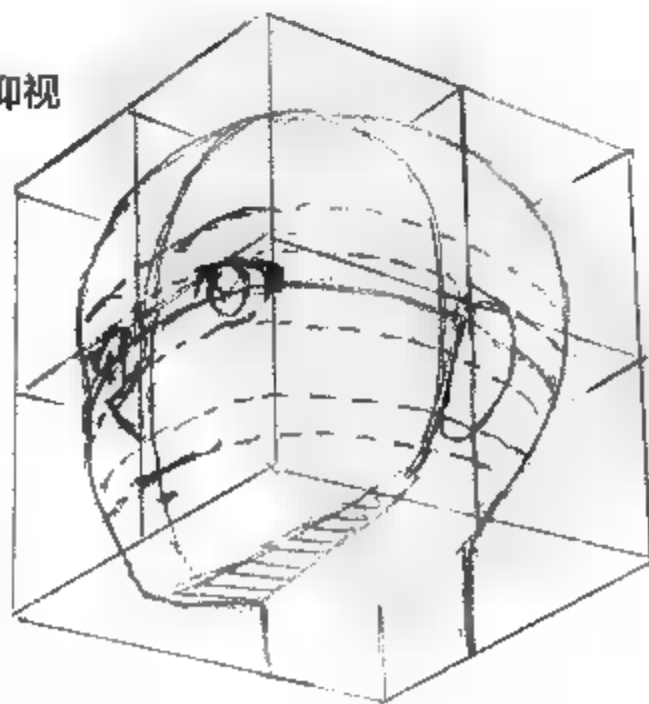
如果头发没有立体感的话，人物就会失去柔和度和真实感，可爱度也会减半。

"粗眉毛"、"棱角分明的下颚"和"粗大的脖子"会让这个人物看起来比较男性化。

如果将人物画成了"粗眉"、"小眼"、"大鼻子"、"粗脖子"、"平面式的头发"的话，她就很难成为美少女了。

09 仰视角度下面部的绘制方法

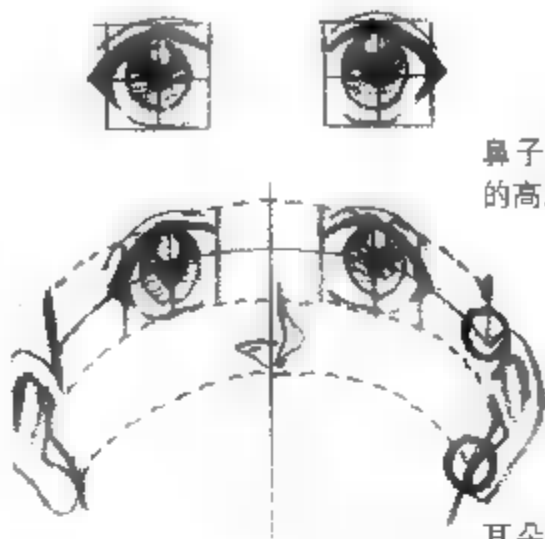
草图的绘制

我们要设想出将头部装进箱子中的样子，根据箱子的角度决定箱子里头部的五官坐标。

仰视下面部各部位的绘制方法

正面的仰视

如果能让读者看到人物下颚下方的部分的话，人物看起来就有仰视的感觉。

鼻子要接近眼睛的高度。

耳朵要添加在面部的下方。

在描绘正面仰视时的面部时，人物眼睛高度的线条要沿着面部的弧度来画，所以看起来像下垂眼。

侧面的仰视

在描绘侧面的仰视时，要让人物的外眼角看起来是上扬的。

给人物画上小巧的鼻孔的话，就可以让她表现出仰视的视觉效果。

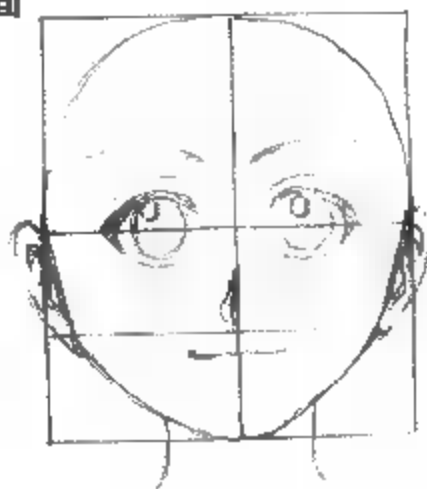
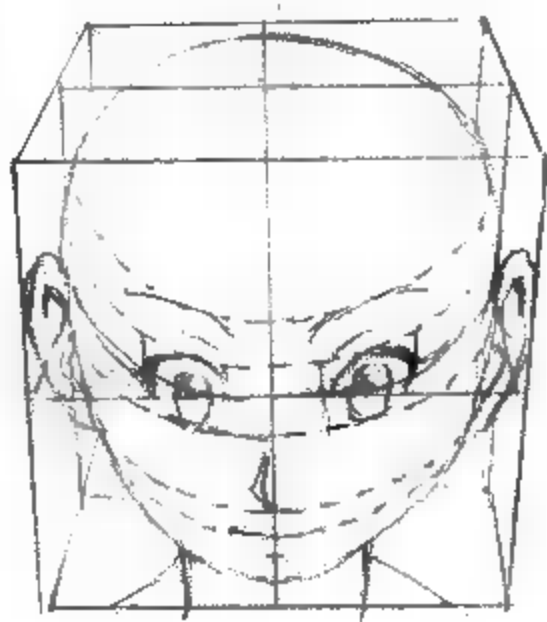
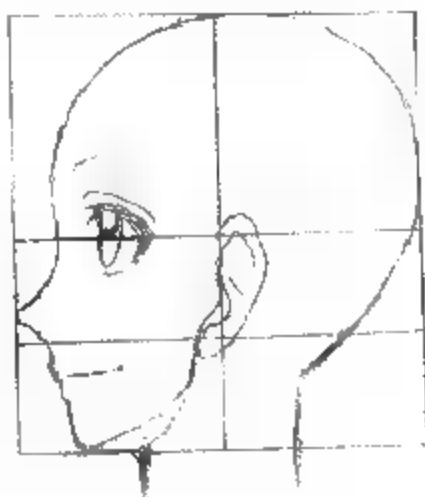
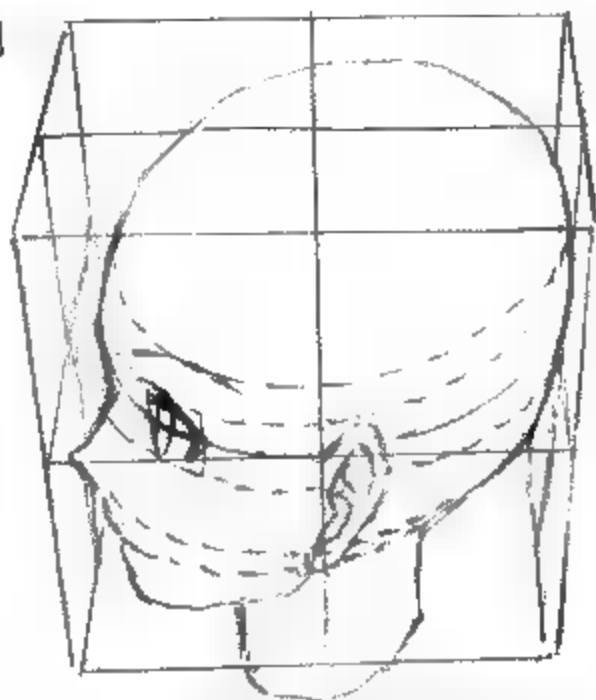
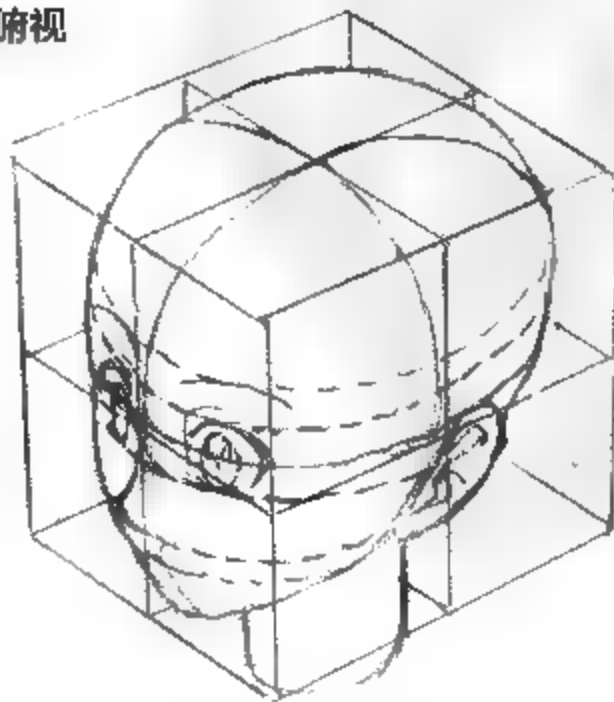
要让读者看到人物下颚下方的部分。

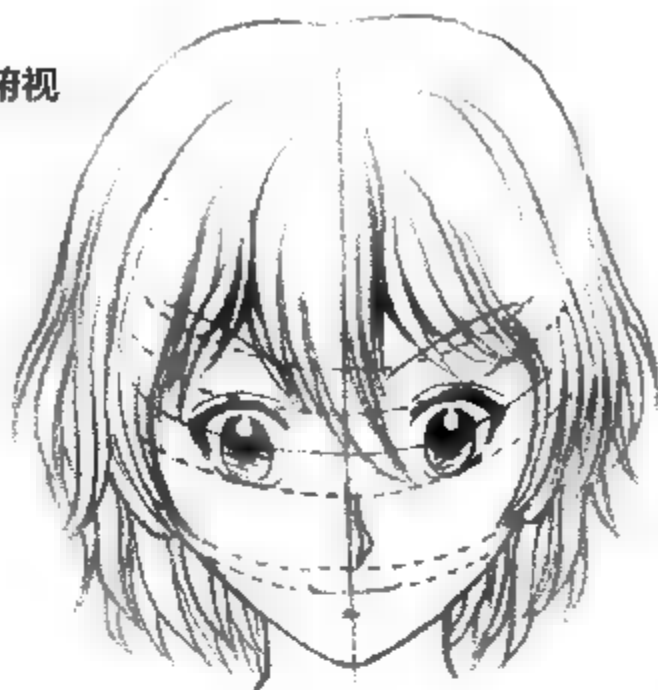
半侧面的仰视

眼睛和鼻子显得要接近。

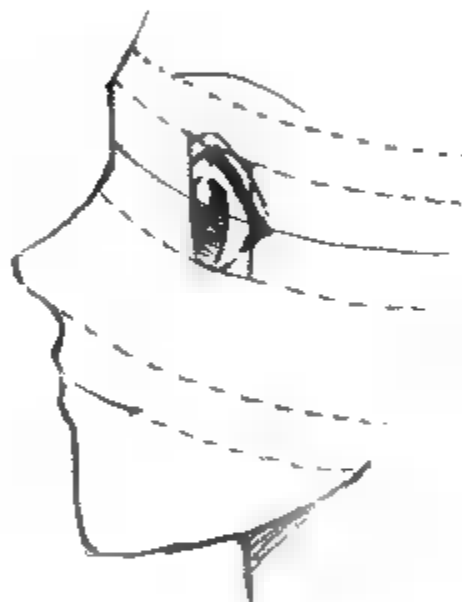
⑩ 俯视角度下面部的绘制方法

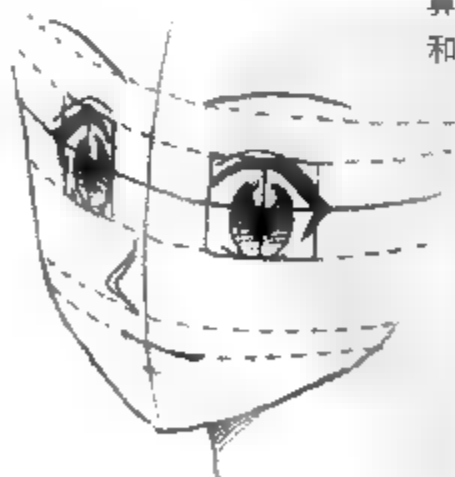
草图的绘制

描绘俯视时的面部，要让额头全面突出，让面部的各个部位被压缩到靠下的区域。

俯视角度下面部各部位的绘制方法

正面的俯视

耳朵要添加在面部的上方。

在描绘正面俯视时的面孔时，人物眼睛高度的线条要沿着面部的弧度来画，所以看起来就是吊梢眼。

侧面的俯视

在描绘侧面的俯视时，要让外眼角看起来是下垂的。

半侧面的俯视

鼻子的位置下降，和嘴巴很接近。

11 头部背面的绘制方法

草图的绘制

◎背面

和正面一样，我们要在"纵1 × 横0.9"的长方形中绘制头部背面的草图。面颊的线条和描绘正面面部时一样，也是将1/4处设置为面颊的顶点。

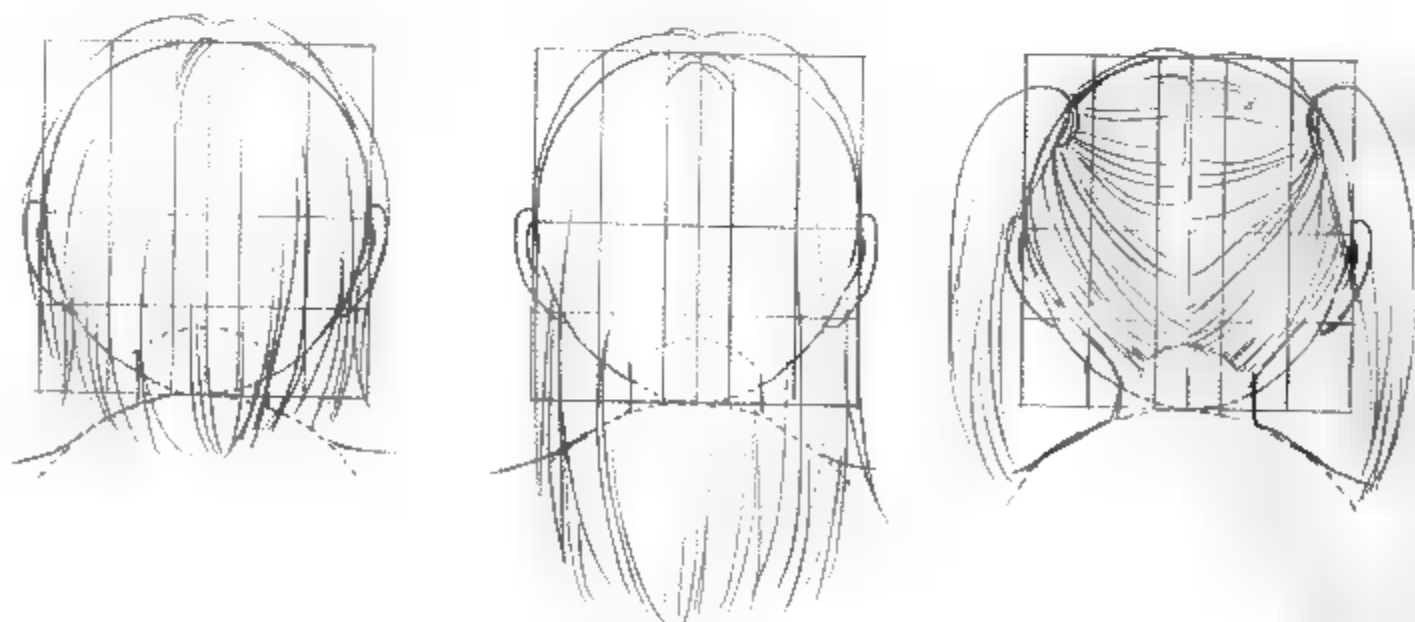
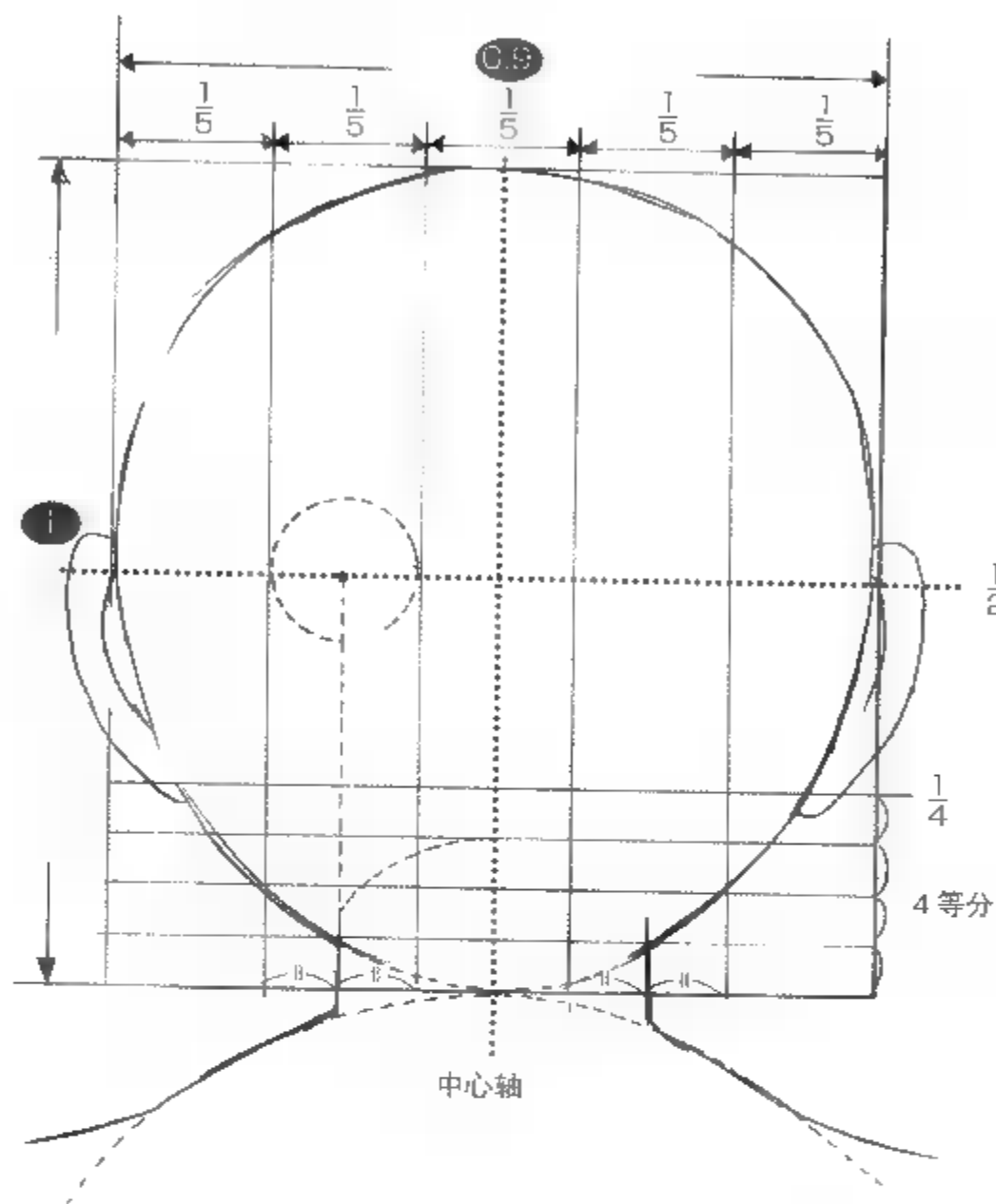
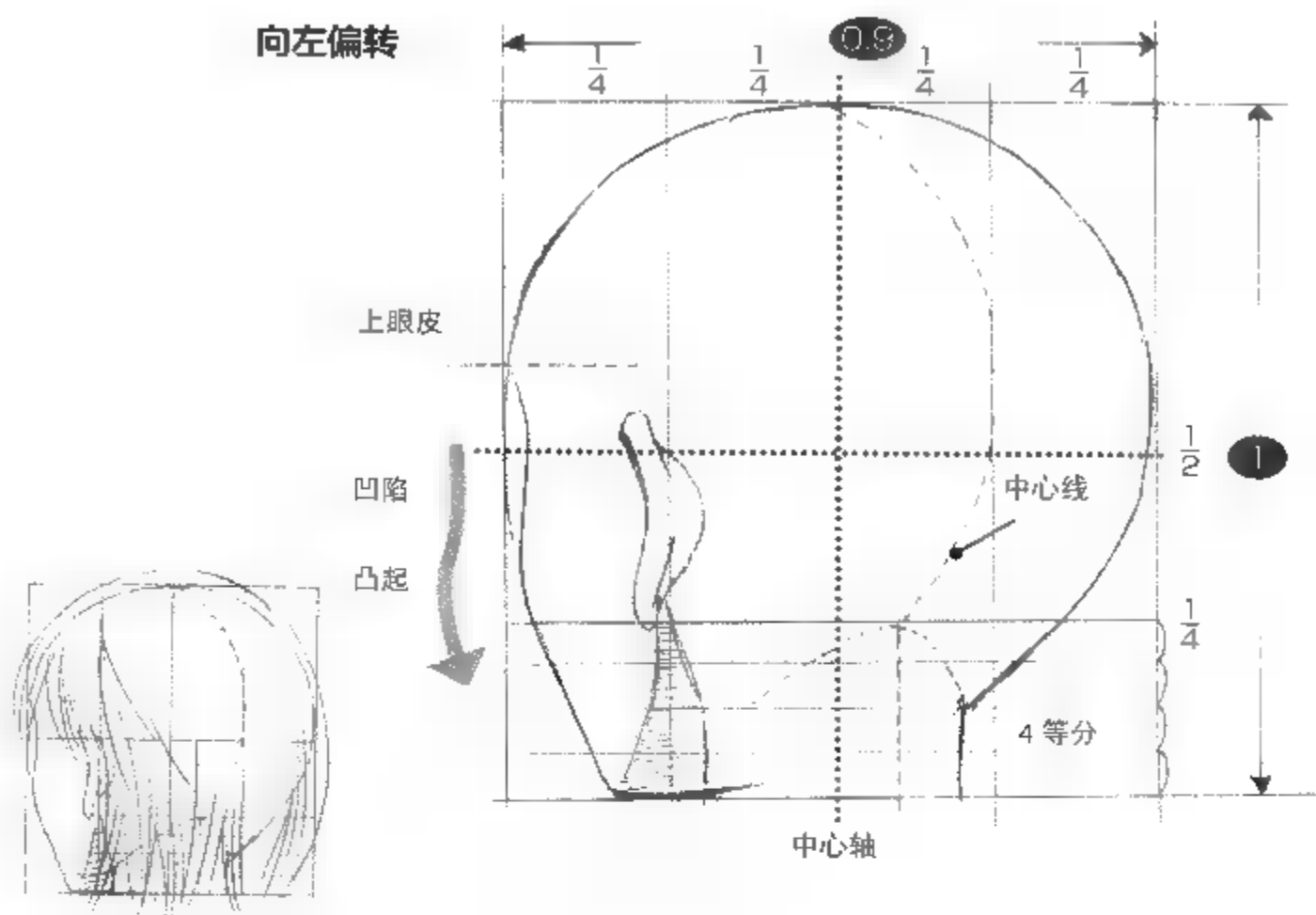
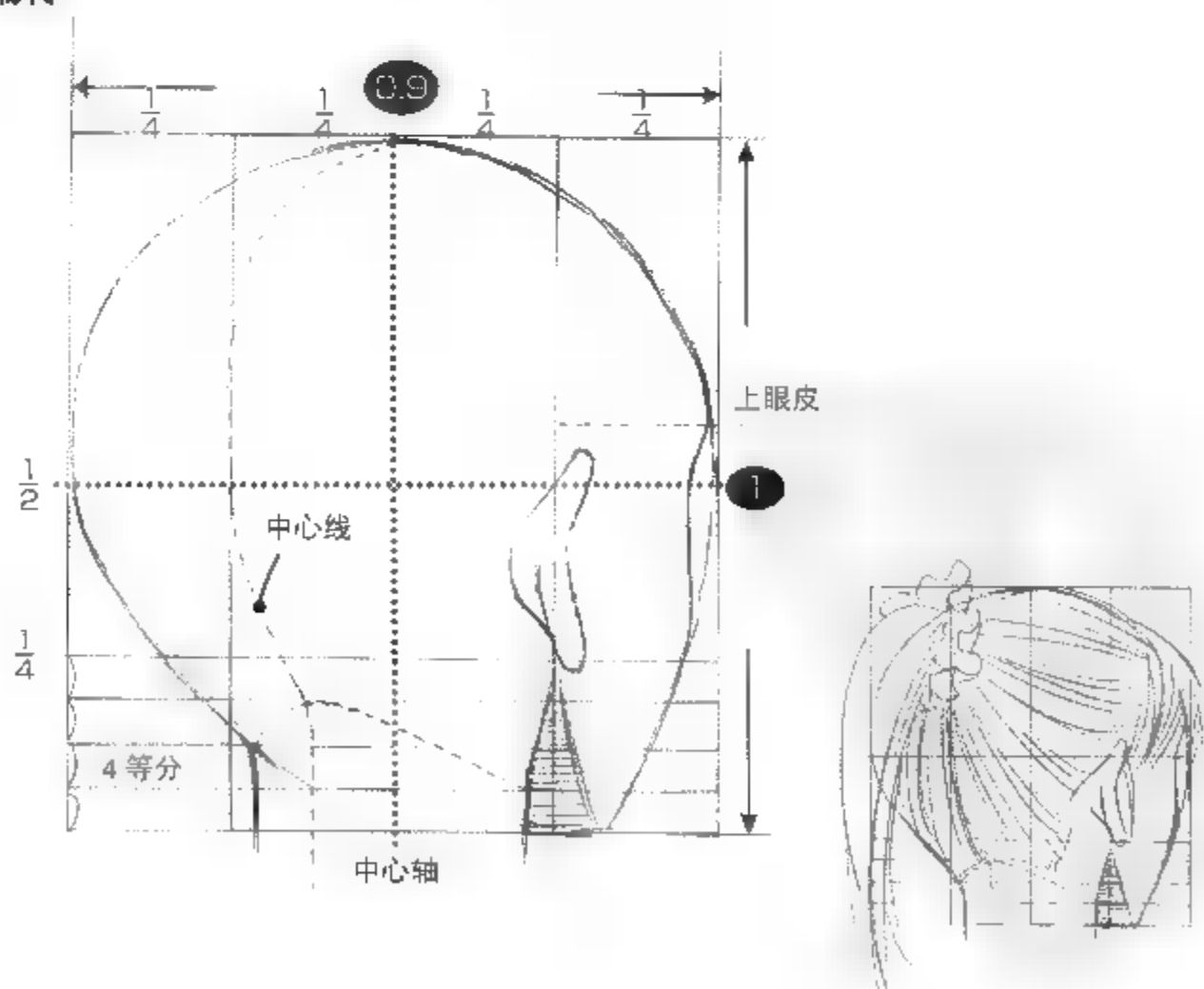
决定好头部形状后，再添加头发。

偏转

向左偏转

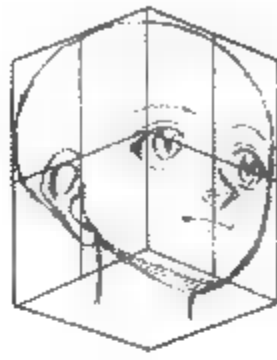
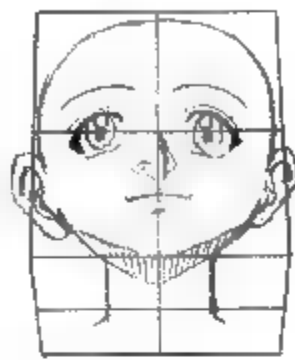
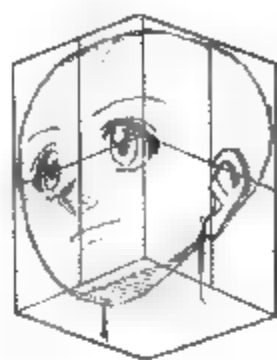
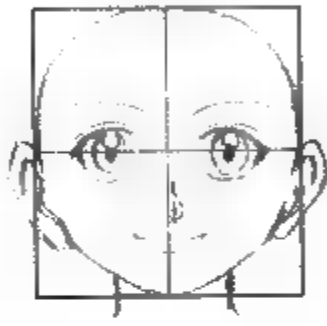
0.9
1/4
1/4
1/4
1/4
上眼皮
凹陷
凸起
1/2
1
中心线
1/4
4 等分
中心轴

向右偏转

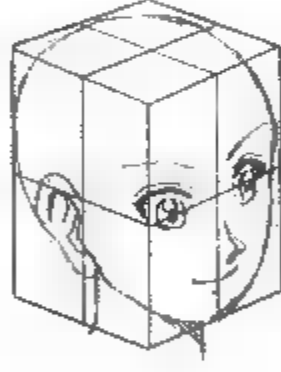
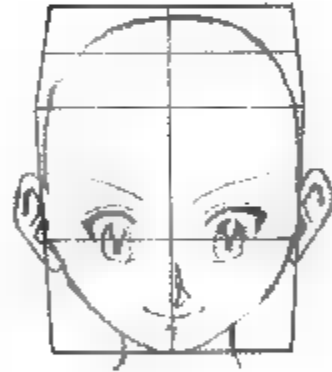
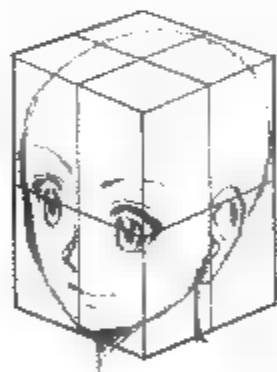
0.9
1/4
1/4
1/4
1/4
上眼皮
1/2
1
中心线
1/4
4 等分
中心轴

⑫ 全方位视角下头部的绘制方法→

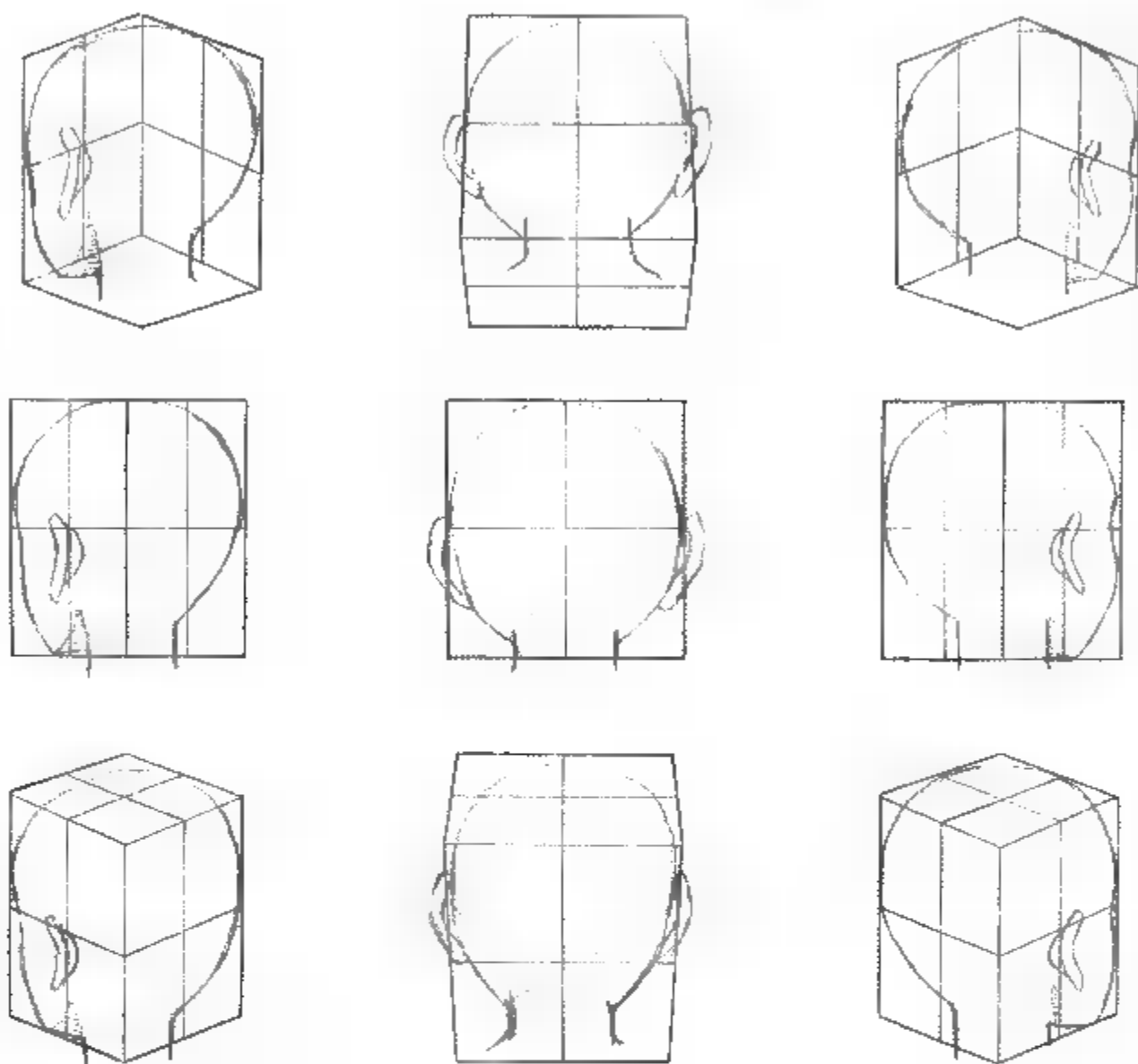
头部正面

正面头部的全方位视角

通过改变眼睛和耳朵的高度，可以让人物表现出仰视、俯视的感觉。

在描绘偏转的面部时，面部的左侧或是右侧，也就是试图遮挡起来的那一侧面部的宽度会被压缩。

在描绘俯视的面部时，如果我们给人物的眼睛加上下眼睑，看起来就像是人物在向下看。

仰视

俯视

头部背面

头部背面的全方位视角

在仰视和俯视时，耳朵的[illegible]度会改变，所以要注意耳朵形状的变化。

在描绘背面发型的时候，我们最好先制作出所需角度的光头的草图，然后再添加头发。这样更容易把握发型的角度。

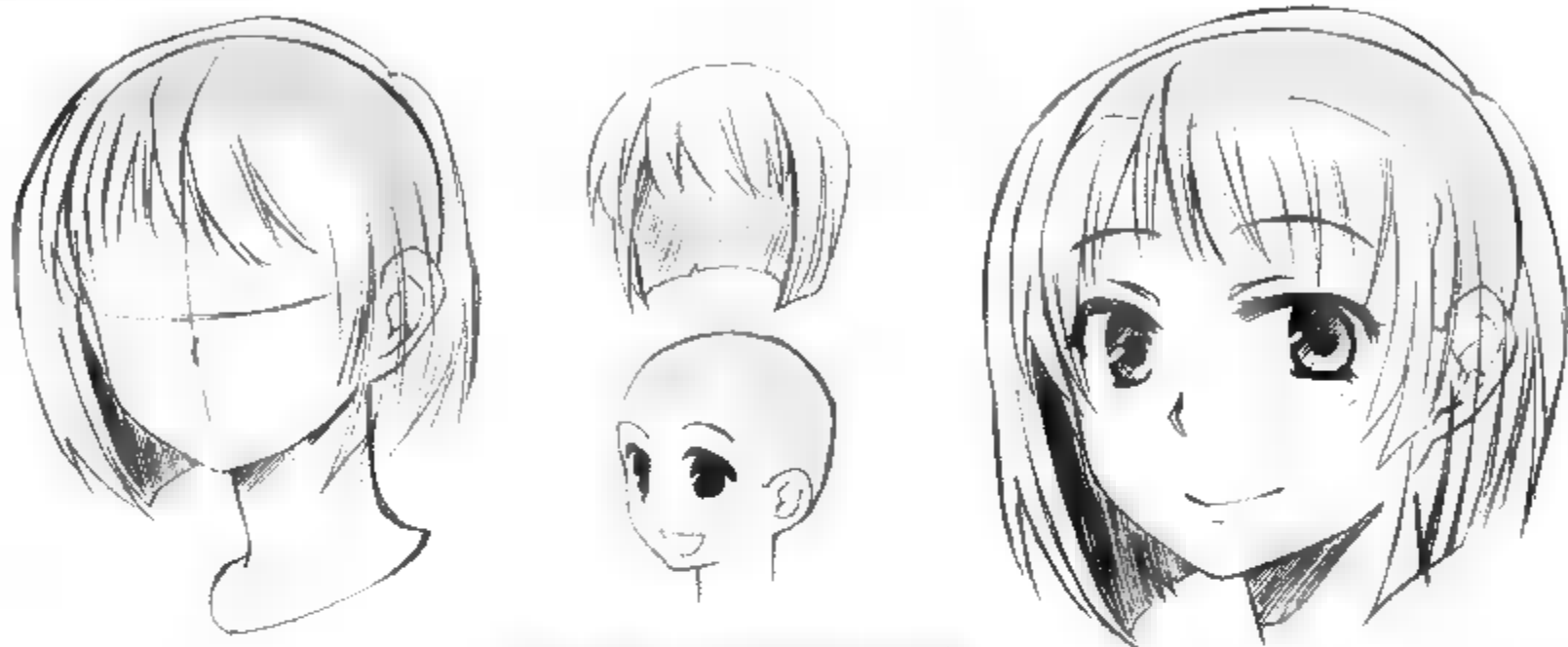
俯视

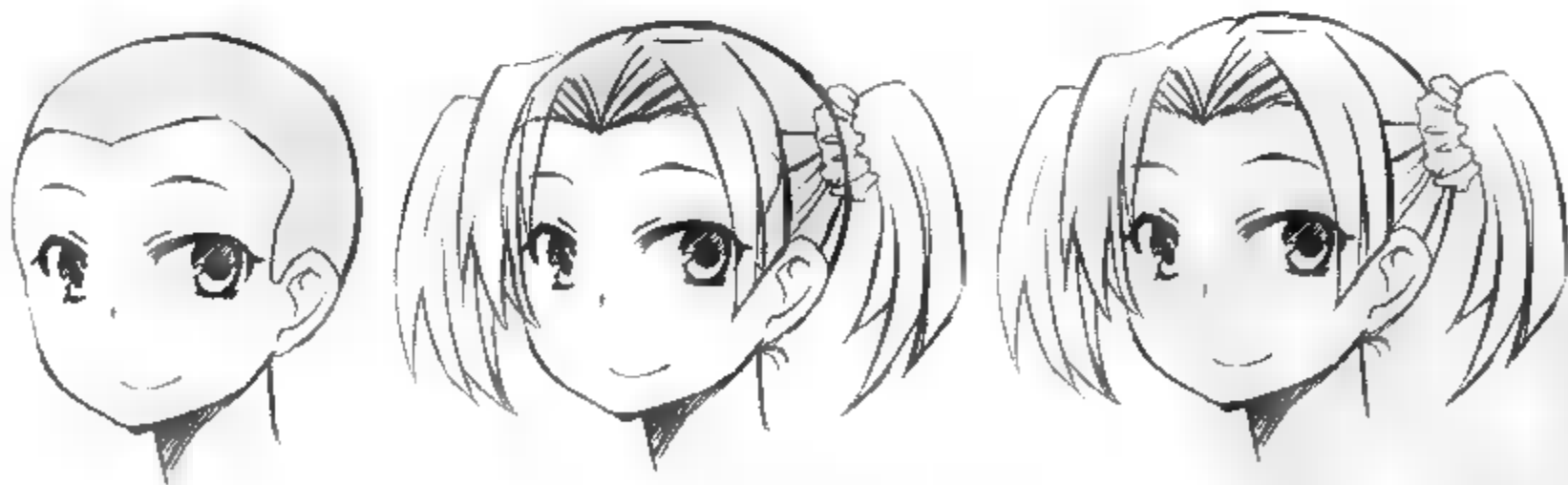
仰视

13 头发的绘制方法

设想给光头套上假发的样子

在画头发时，我们要设想给光头添加假发的样子。也就是说，给立体的光头套上立体的假发。

覆盖头部整体的发型

就像给美少女人物模型的头部套上假发，我们要考虑到头部的形状，让头发表现出厚度，有立体感。

根据头部形状绘制发型

要注意发际线和头发走向，让刘海或发辫具备分量感。在绘制草图的时候用块面来描画发量。

用发绺来描绘发型

要画出有分量感的发型，可将其想象成在人物的头上顶着香蕉一样。发绺的根部要匹配头上的发旋，然后让发绺从那里延伸出去覆盖头部。

发绺的根部就是发旋所在的位置。

侧分的状态

粗略地画出刘海的发绺

头发的走向

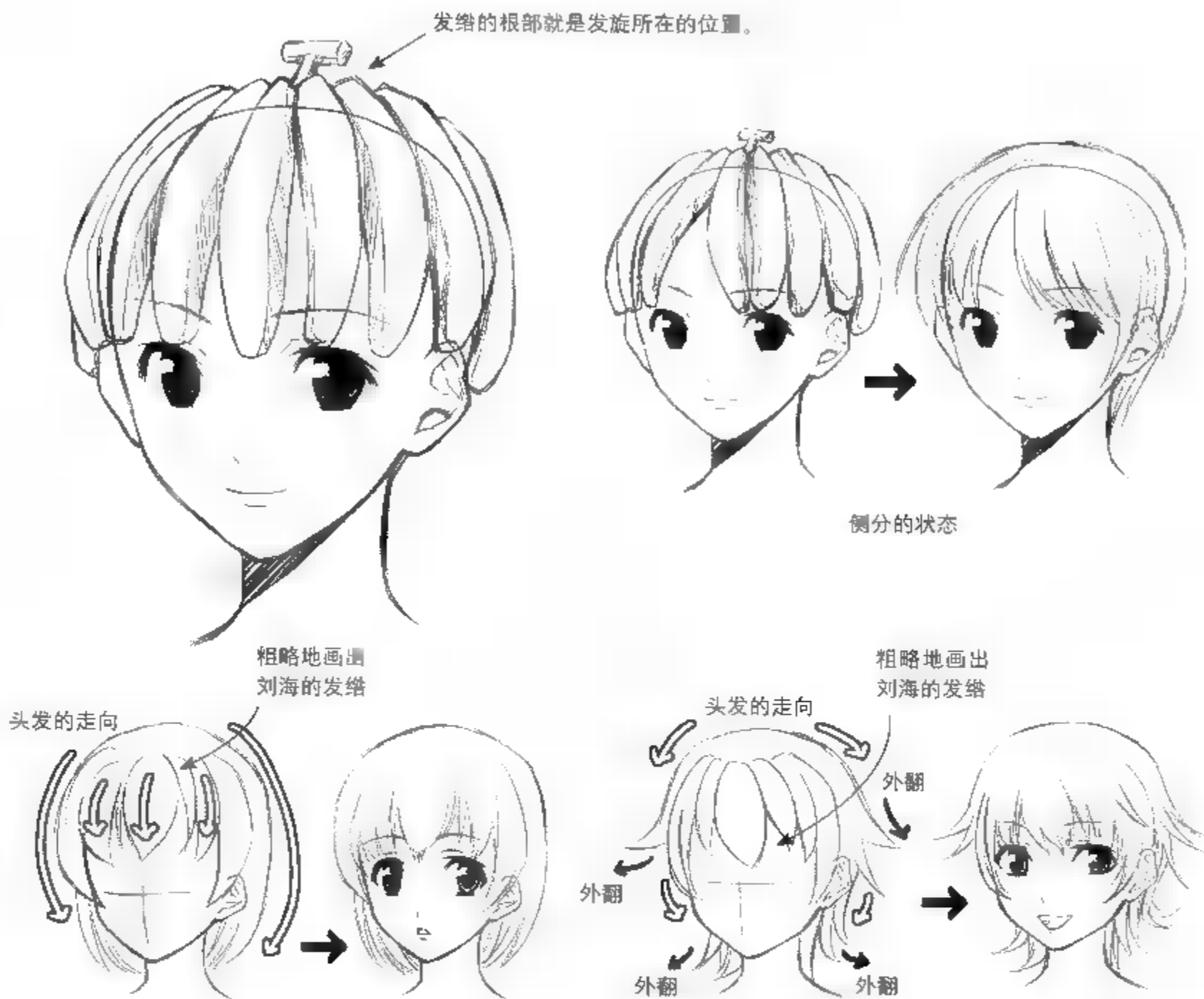
粗略地画出刘海的发绺

头发的走向

外翻

外翻

外翻

外翻

无论是萌系角色还是美少女角色，她们的头发都是由发绺所构成的。在进行具体绘制时，发绺的厚度和数量会有所不同。

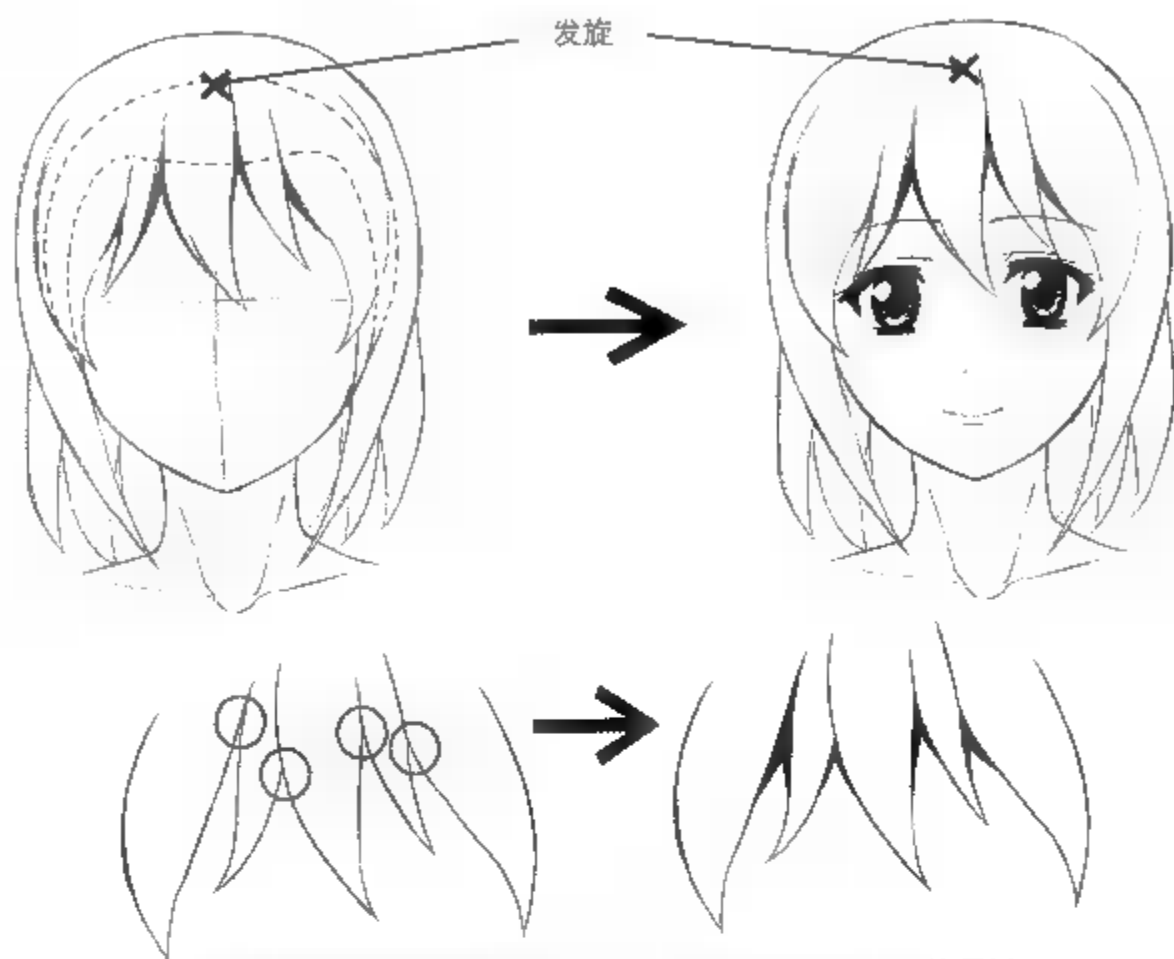
萌系角色

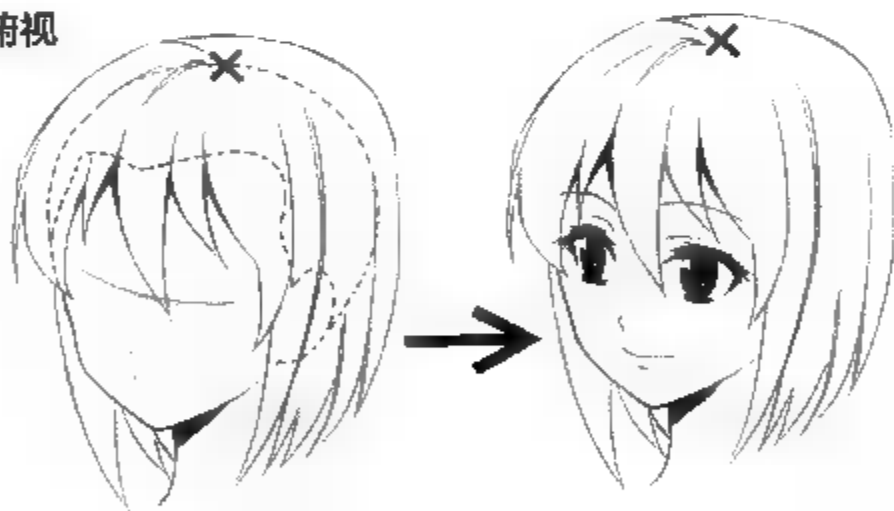
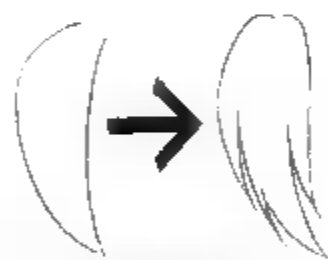
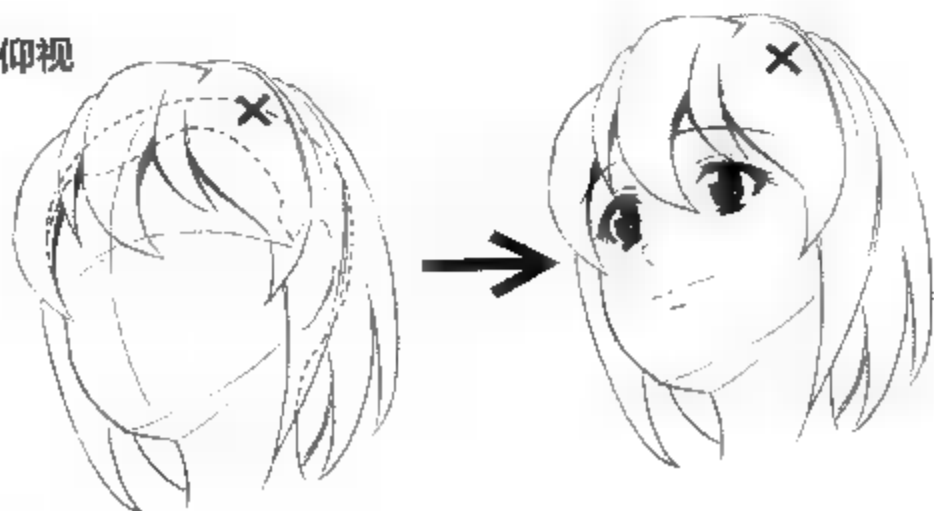
- 发量较多
- 发丝较粗
- 发绺较少、简单
- 有"翘毛"之类装饰性的发绺（或发丝）

美少女角色

- 发量普通
- 发丝比较细
- 发绺多而复杂

直发·通过发绺绘制发型

以发旋为基点，在考虑到头部弧度的基础上，用发绺覆盖头部。

在发绺重叠的根部添加“阴影”，制作出视觉重点，就可以让头发表现出厚度和立体感。

俯视

仰视

对发绺进行细分

通过对发绺进行细分，就算是复杂细碎的发型，也可以轻松地掌握。

直发・长发

正面

侧面

侧后方

在描绘直发的时候，后面的头发会由于头发本身的重量而笔直下垂。

绘制长发的窍门

向外侧膨开后再转回内侧。

发旋是头发的基点。

不要让相邻发绺形成平行状态，让发绺错开一些，更能表现出头发交错缠绕的感觉。

画成向外侧膨开后又返回内侧的样子的话，会让头发看起来比较轻盈。

从发旋延伸出来

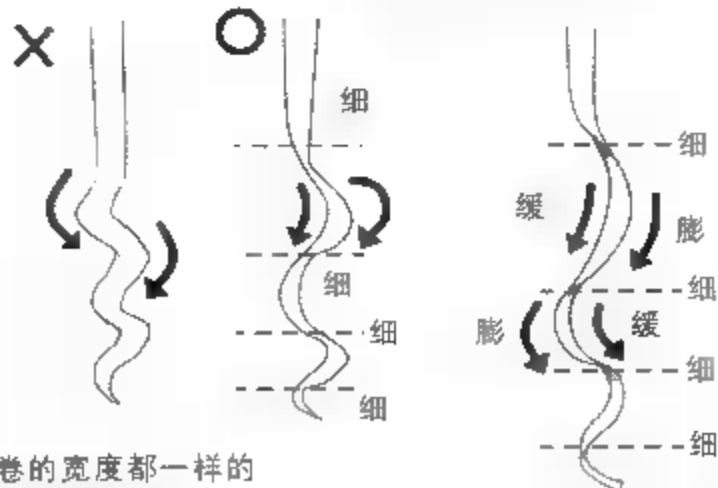
在脑海中设想成从发旋中生出纸带的感觉。

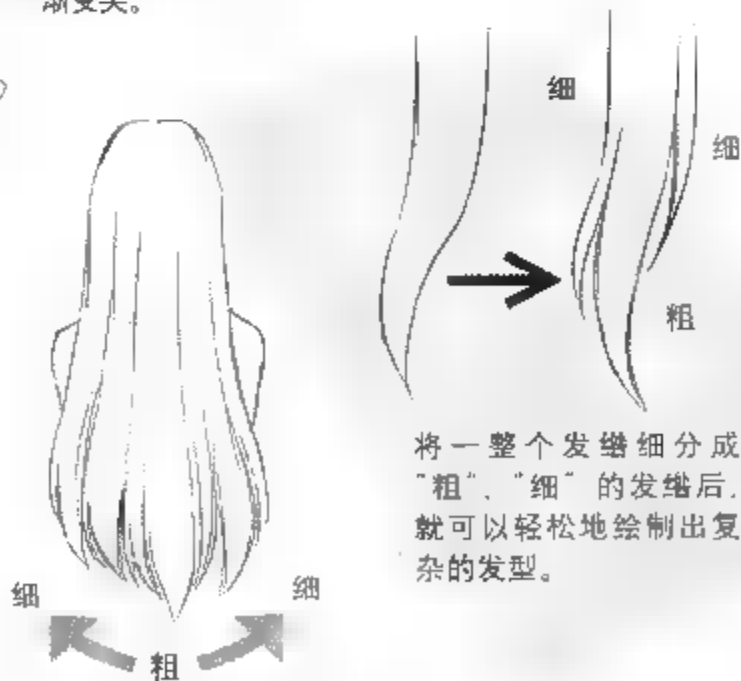
向外侧膨开后再转回内侧。

要画成是细的发绺缠绕在[illegible]的发绺上的样子。

画至发梢部分时逐渐变尖。

卷发的绘制方法

和纸带的卷曲一样。

如果发卷的宽度都一样的话，看起来会比较俗气。

主体发绺要画成中间粗，越往边缘延伸越细的样子。

将一整个发绺细分成"粗"、"细"的发绺后，就可以轻松地绘制出复杂的发型。

直发・短发、波波头

短发

画短发时我们要把人物的颈后发尾画短，让她表现出男孩子气。

正面

发绺从发旋处延伸出去，沿着头部的弧度呈放射状伸展开。

在画头发的时候要意识到头部的形状。

侧后方

侧面

颈后发尾要短

长波波头

发梢附近要表现出膨胀起来的分量感。

发梢向内弯曲，让发梢有层次感。

短碎波波头

发旋

画出用发剪把发梢削出层次的感觉。

直发・隐藏发际线

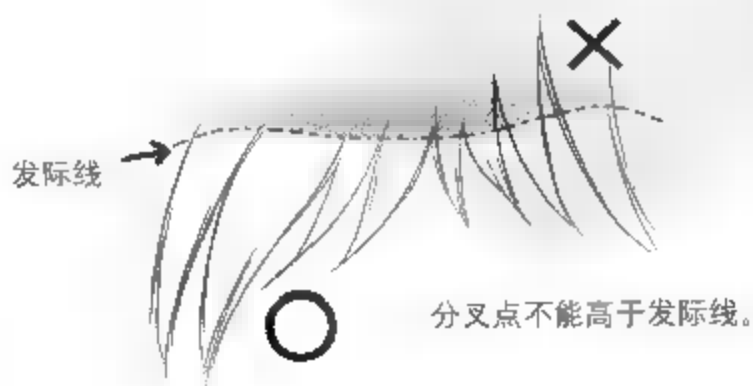
绘制发型时要意识到头发下面的头部形状。如果刘海分叉起点位于发际线上方的话，看起来就像光头，所以刘海的分叉起点应该位于发际线靠下的部位。

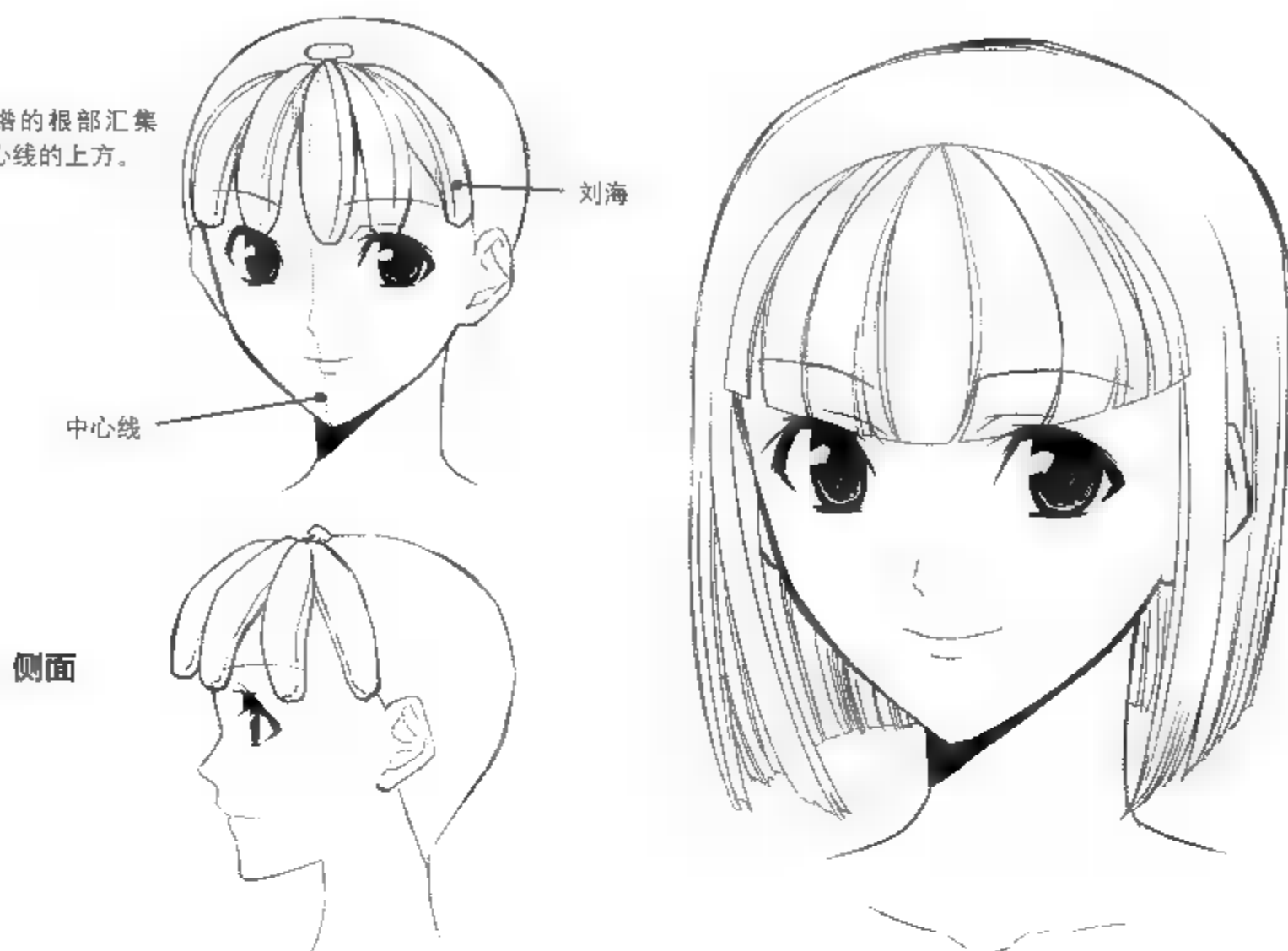
刘海的分叉点不能高于发际线。

×

发际线

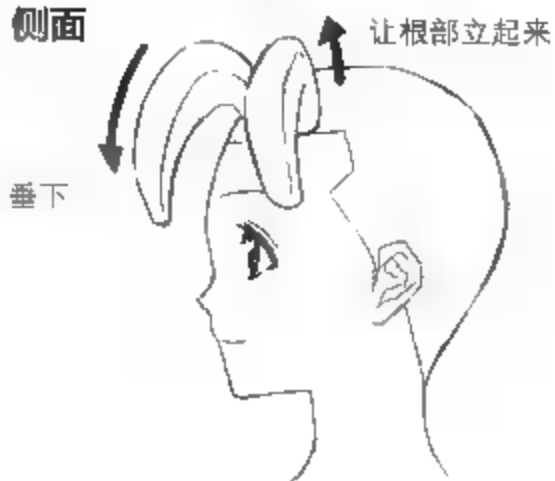
○

分叉点不能高于发际线。

通过发绺来强调刘海

描绘刘海比较厚重的发型时，可以设想成从人物发际线上垂下一把香蕉的样子。

强调刘海的范例

分割

发绺向两侧扩散开，画成独立的发束。

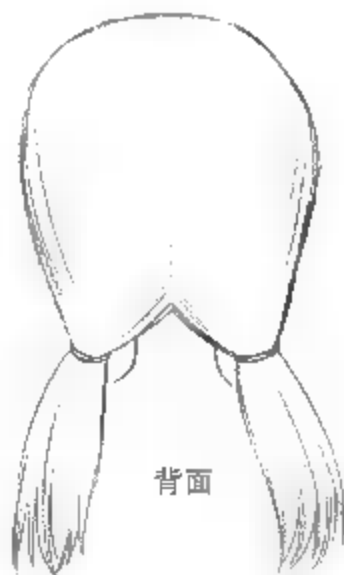
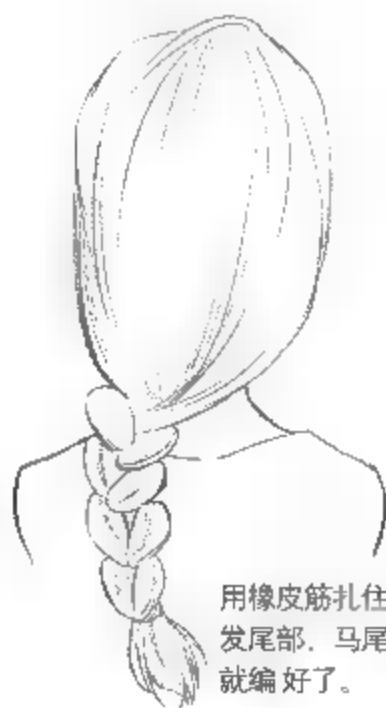
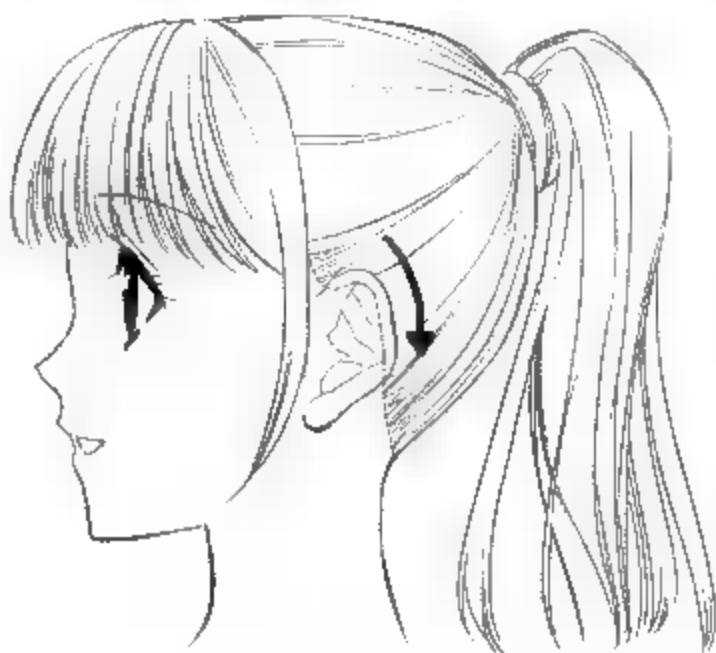
卷起

让发绺的根部立起来，展现出人物的发际线。刘海离额头微微有些距离，所以这个发型看起来会有分量感。

卷发·短发、波波头、长发

卷发的发绺互相交错，头发之间会形成空间，给人以柔和轻盈的感觉。

辫子・双辫、麻花辫、马尾辫、双马尾

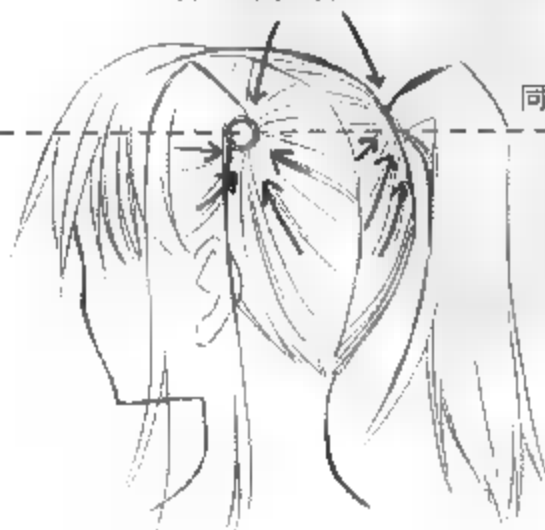
将头发编成辫子，就能让发型展现出新的一面。

双辫

麻花辫

马尾辫

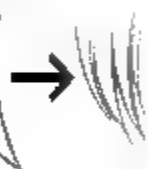
双马尾

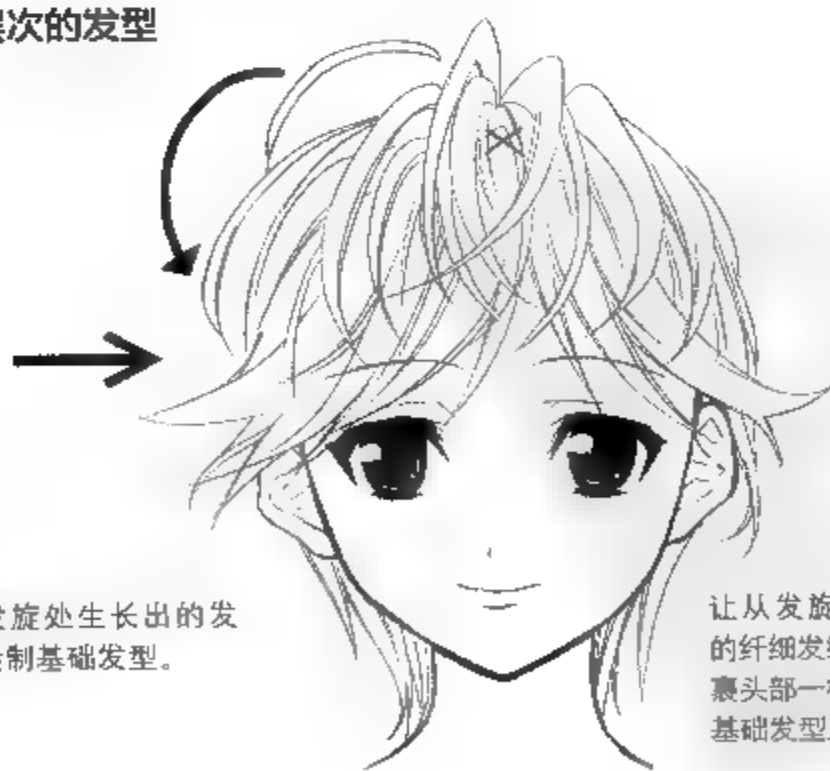
总结①

头发是发绺的集合体。

基本的发绺是从发旋处延伸出来的，感觉上直到发际线为止都紧贴着头部生长。

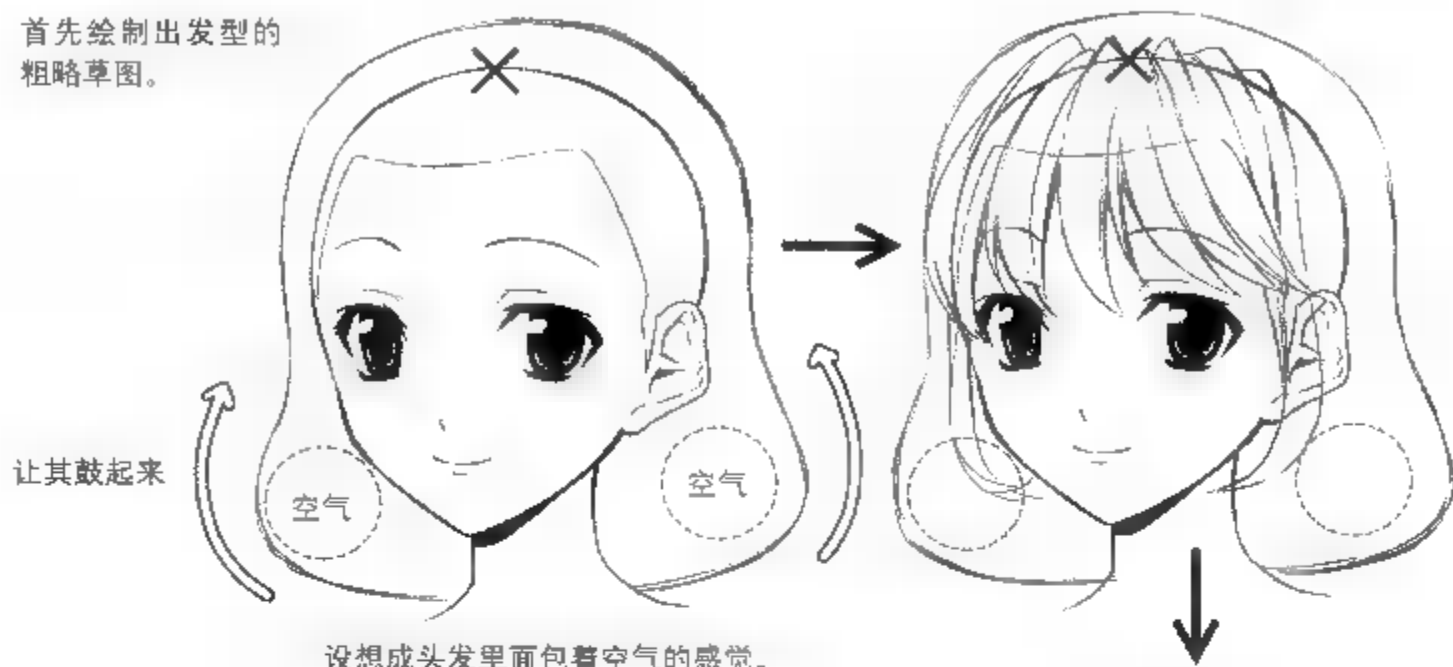
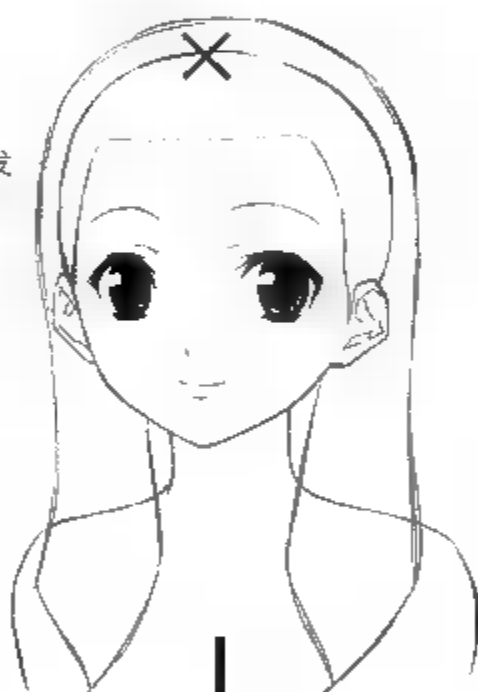
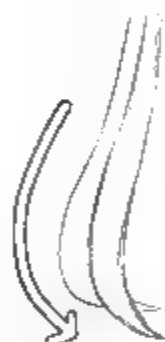
按照"正面"、"侧面"和"背面"来划分区域，用发绺来绘制发型。

发绺从发旋处生出，沿着头部的弧度生长。让发绺盖过发际线，用发绺勾勒出一个粗略的发型轮廓。

对发绺进行细分，看起来就比较像真正的头发了。

多层次的发型

用从发旋处生长出的发绺来绘制基础发型。

让从发旋处生长出的纤细发绺，仿佛包裹头部一样，覆盖在基础发型上面。

总结②

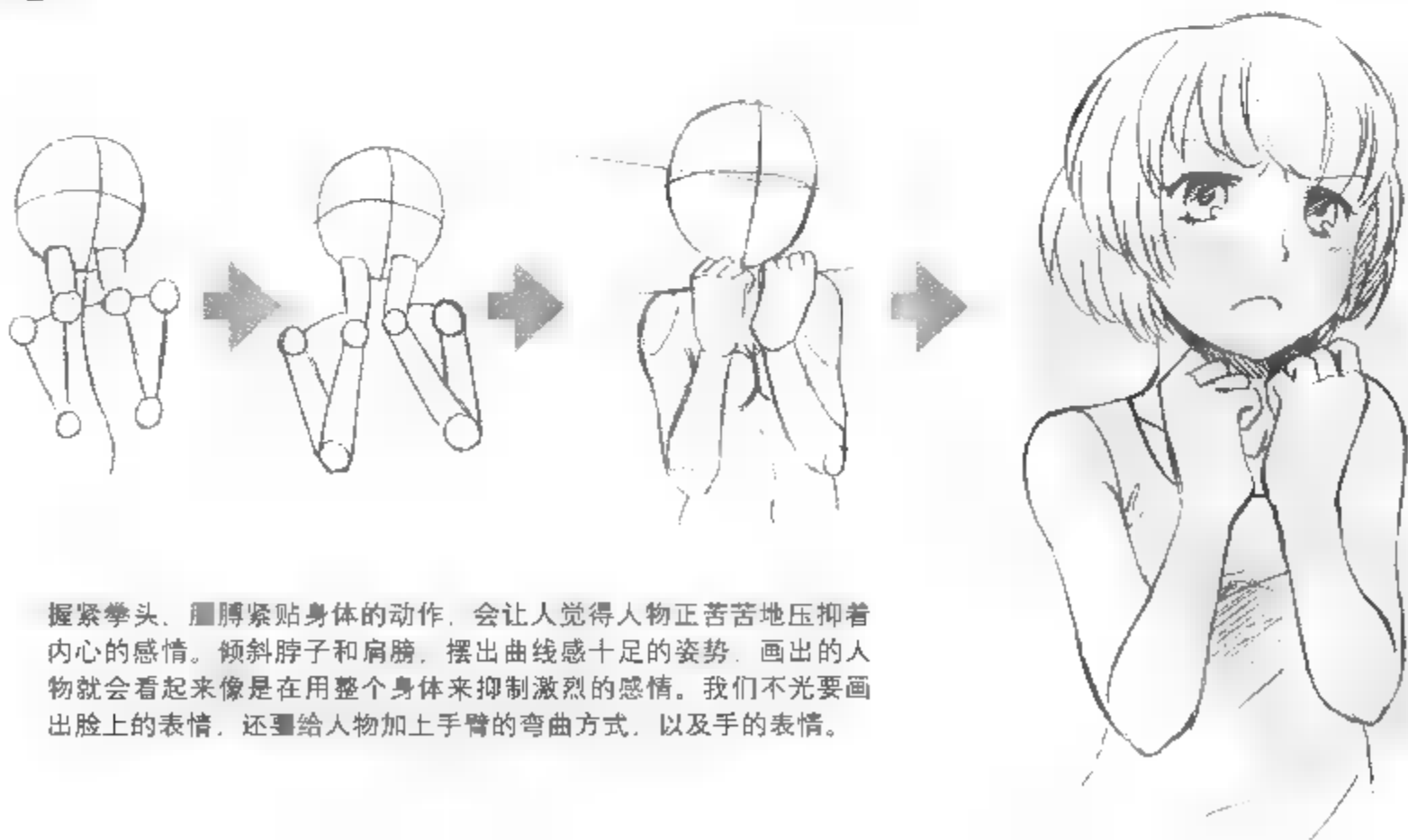
让人物的头发蓬松，会让她更有美少女的感觉。

14 用表情和动作来表现感情

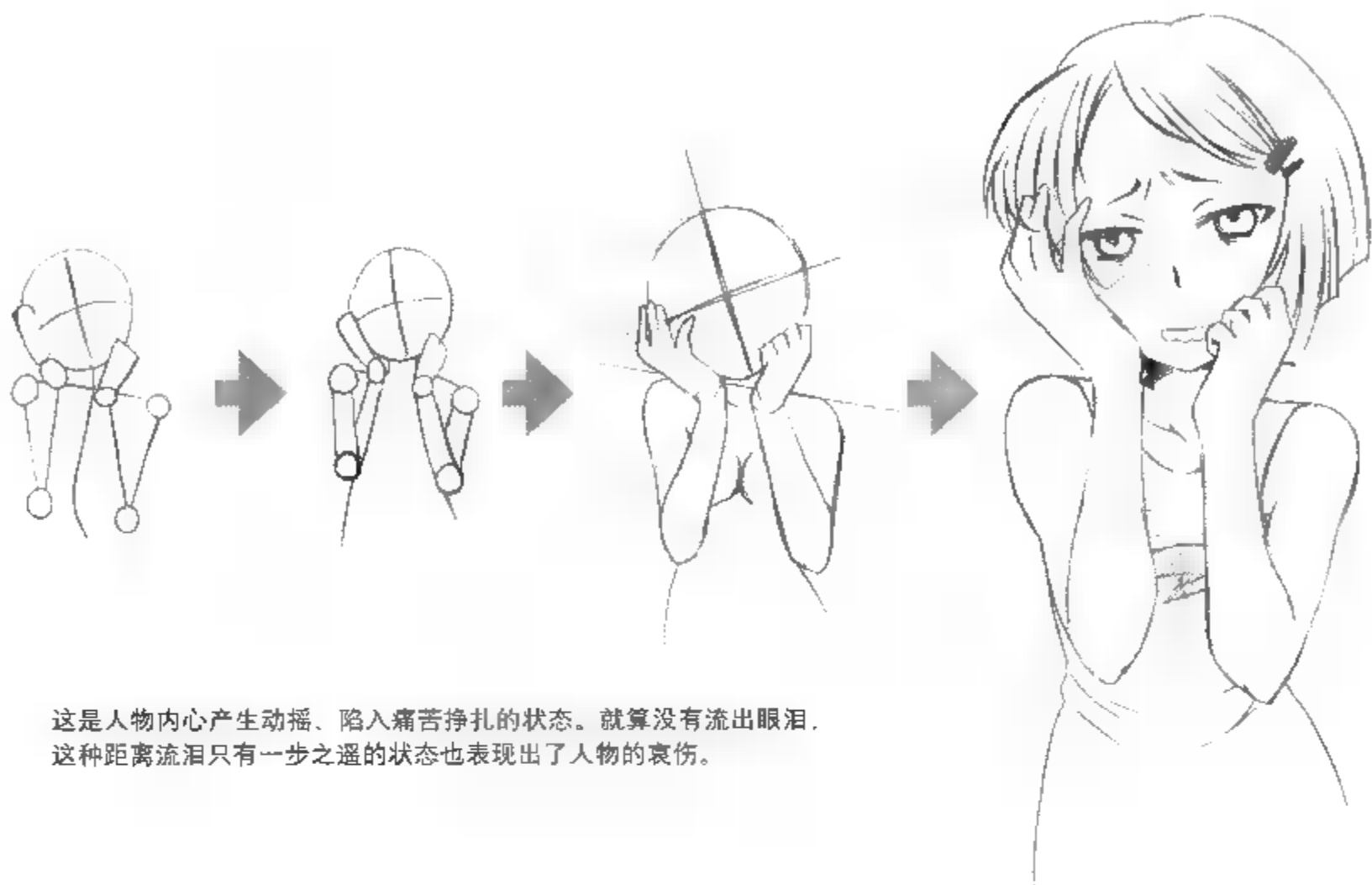
喜、怒、哀、乐

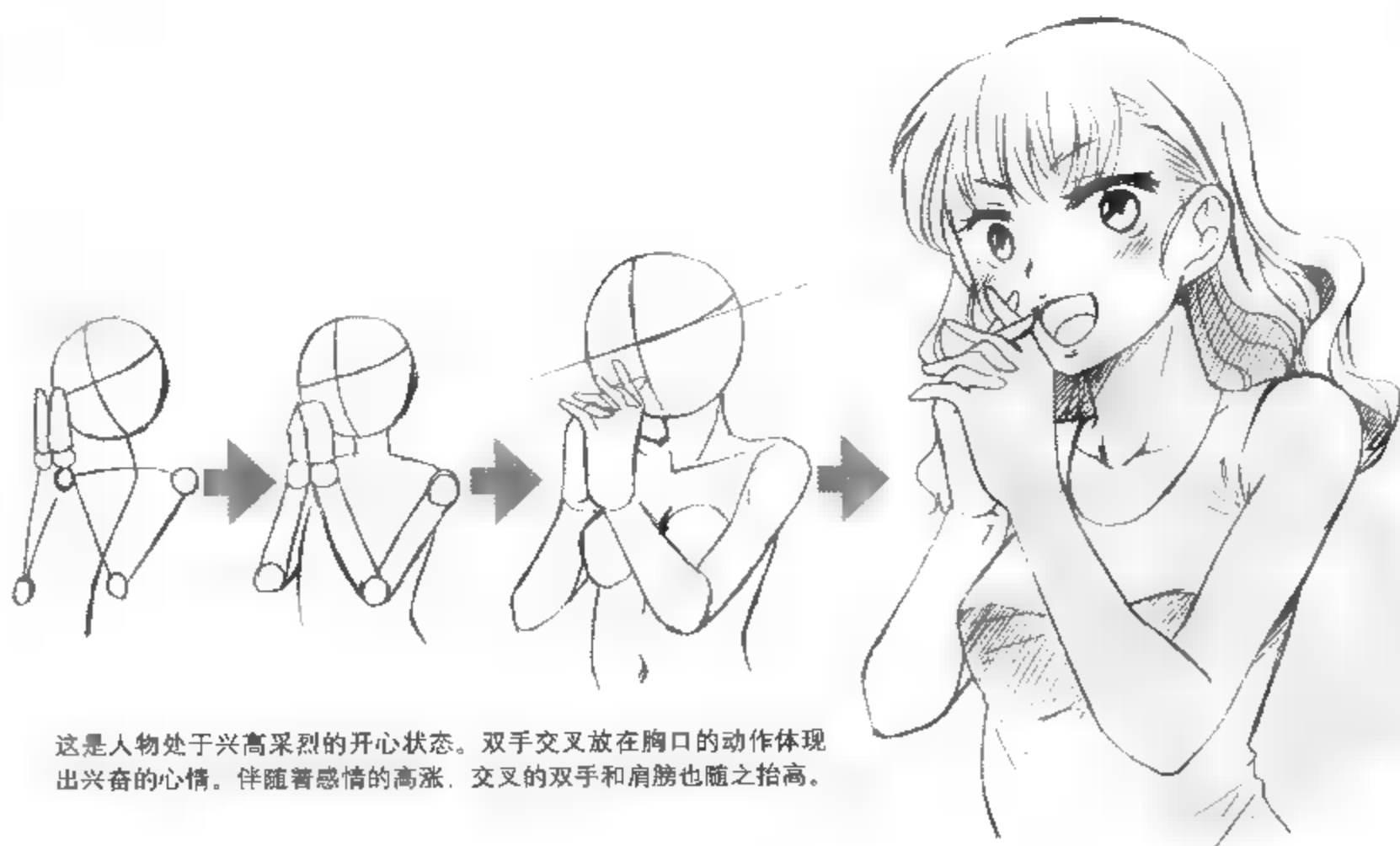
将表情和举止动作搭配到一起，就可以让人物用身体来表现出感情。在描绘人物姿势的时候，我们要使用起伏的曲线。手和面孔一样拥有表情。将手指画得柔软，就能让人物看起来有女人味。

喜

歪头、胳膊紧贴身体、将手臂向内侧弯曲之类的动作注意使用有起伏的曲线，能让人物看起来更加女性化。如果没有这一类娇态动作的话，就算画的是美少女角色，画出的人物也会缺少女人味。

怒

握紧拳头、胳膊紧贴身体的动作，会让人觉得人物正苦苦地压抑着内心的感情。倾斜脖子和肩膀，摆出曲线感十足的姿势，画出的人物就会看起来像是在用整个身体来抑制激烈的感情。我们不光要画出脸上的表情，还要给人物加上手臂的弯曲方式，以及手的表情。

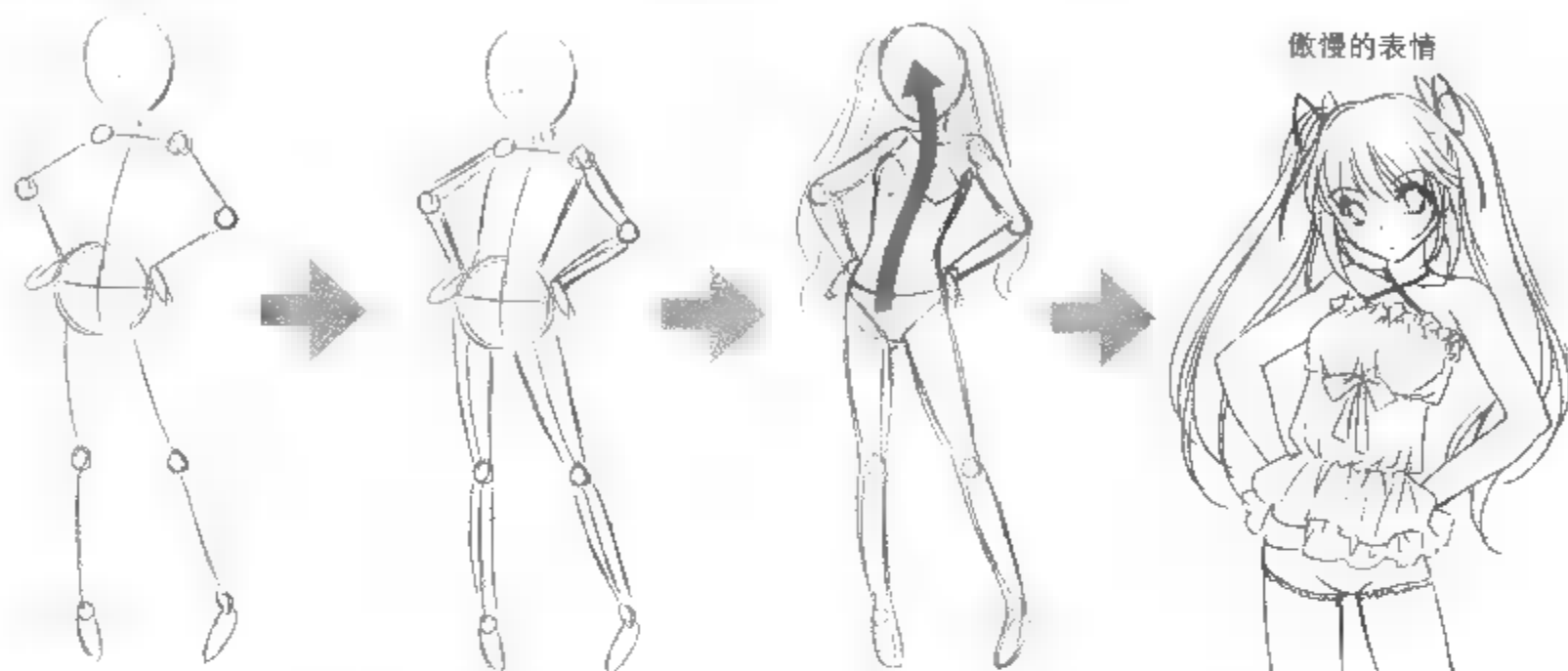
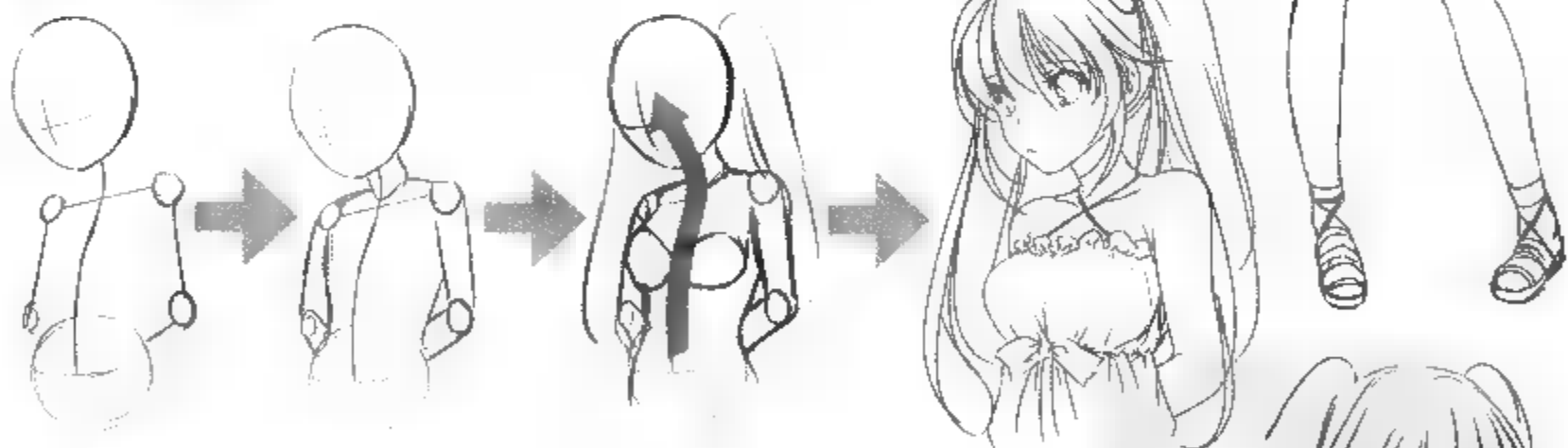
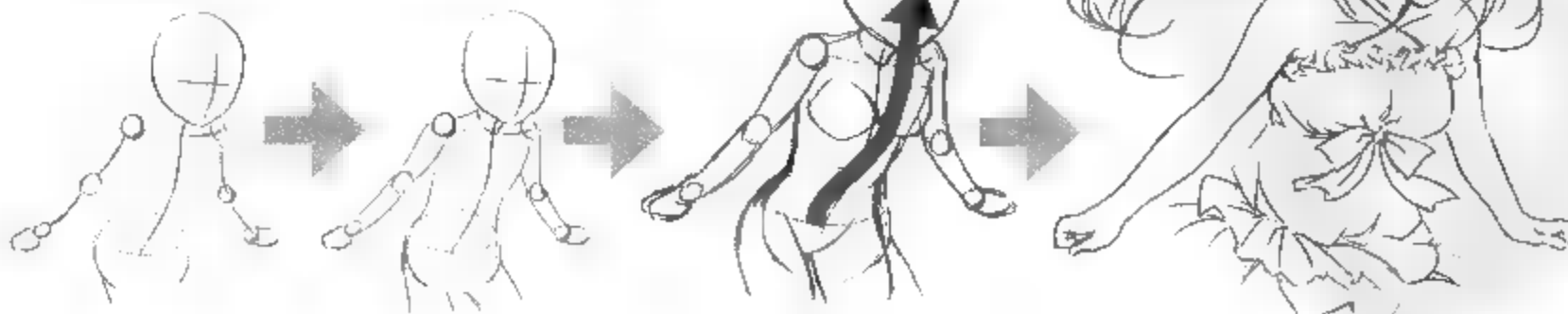
哀

这是人物内心产生动摇、陷入痛苦挣扎的状态。就算没有流出眼泪，这种距离流泪只有一步之遥的状态也表现出了人物的哀伤。

乐

这是人物处于兴高采烈的开心状态。双手交叉放在胸口的动作体现出兴奋的心情。伴随着感情的高涨，交叉的双手和肩膀也随之抬高。

15 表现复杂感情的表情和动作 →

人类的心理是很复杂的，蕴藏在内心的感情和外露表情有时并不一致。我们要用有曲线感的举止动作和表情搭配，借此来表现人物的复杂心理。而且微妙的表情可以丰富美少女的表情变化。

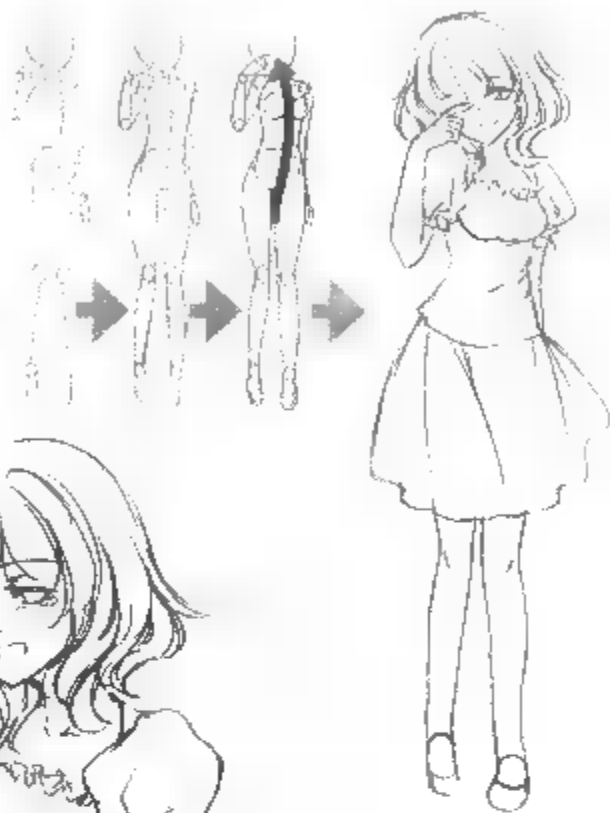
傲娇

“傲娇”的人物虽然外表上看起来傲慢，但其实很讨厌自己被人看透，所以她们很多时候都是在虚张声势。这样的人物无法坦率地表现出感情和表情，可以说感情表达相当的笨拙。

哭和笑

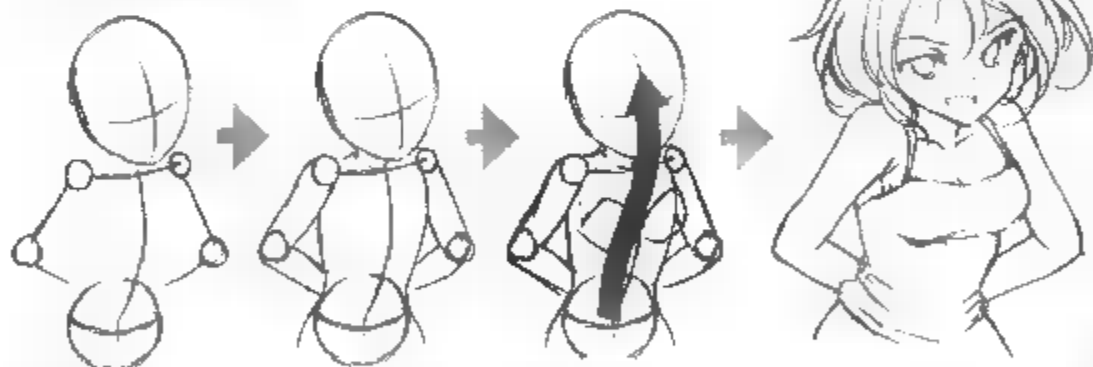
这种组合乍看起来很矛盾，不过在释放充斥内心时的感情，表情中就会同时出现笑容和泪水。

边哭边笑是表现如释重负的表情，所以身体也要表现出放松的感觉。

虽然表情是“泣笑”，其实内在的感情却是喜悦。

哭泣和笑容混合，形成更具魅力的表情。

生气和笑容

这也是看起来很矛盾的组合，不过当我们将两者搭配到一起后，人物的表情就会变成“大胆无畏的笑容”。

与其说是傲慢，这个表情更接近于施加压力。它和“傲娇”的不同，就在于这个表情里没有“娇”。

这是从下向上地打量对方，试图看穿对方时的表情。之所以明明生气却面带笑容，是因为这个人物在心里觉得“有意思！算你有种！”

当人物在头脑中进行算计时，就会露出这种表情。

1 美少女的动作表现

美少女之所以会被称为美少女，不仅仅是因为她们拥有端正的容貌。要让美少女看起来魅力十足，举止动作也是非常重要的一环。

歪头

这是可以容易地让人物看起来可爱的动作。

让人物轻轻歪头，肩膀微微上抬，就可以增加她的可爱度。

我们可以尝试让人物轻轻歪头，用手扶住面颊。

就算只是个剪影，这样的姿态也可以表现出人物的特征。

让人物的身体偏转向一方，同时让她作出歪头的动作。这样就可以让人物具备动态的可爱。

让人物在回头的状态下作出歪头的动作。人物的身体曲线会因为回头的动作而变得优美，歪头的动作则让她的可爱度有了进一步的增加。

收拢

让手臂朝内收拢，人物就会自然而然地收紧腋下，表现出将感情藏在心底的动作。

抚摸头发

头发是展现女性美丽的一部分，是女性随时都会在意的部位。可以为人物画出各种的动作。

由下向上看

从下向上看的时候，因为视角较大，又置身于较低位置，人物会显得稚嫩和天真无邪，表现出可爱的一面。

用手指拿东西

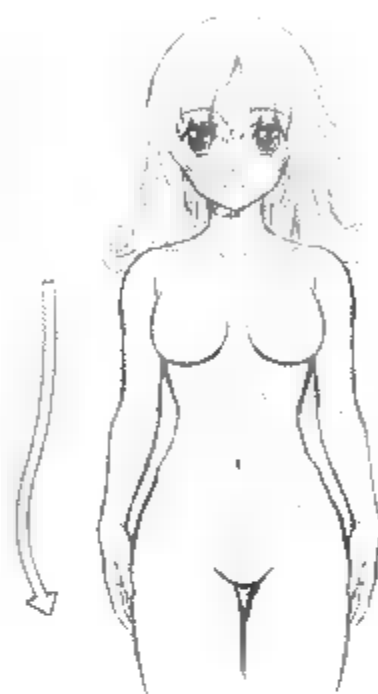
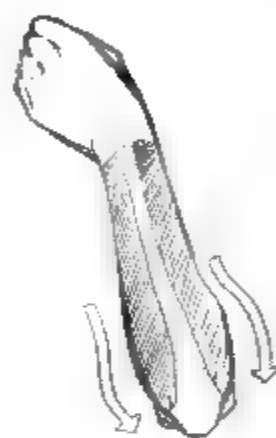
美少女们在拿东西的时候，不会用力地一把握住。她们应该是用手指轻轻地、温柔地，仿佛包拢住目标一样地拿起东西。这时手指的柔美度也是能让美少女看起来更加美丽的一大关键。

在摘眼镜的时候，要让人物用食指和拇指轻轻地扶住眼镜腿。

在让人物拿着手机的时候，不要让手机紧贴着她的手掌心，而是要画成用手指关节托着手机的感觉。

在让人物拿纸张的时候，要让她用手指尖轻轻地捏着纸，用中指、无名指和拇指支撑。食指和小指微微碰触到纸张就可以了。

在人物用一只手翻开书的时候，让她的手指呈扇状展开。不要让书贴着她的掌心。要把展开的手指画得纤细柔美。

第2章 美少女角色身体的绘制方法

只要有一定的绘画基础，要画出美少女的面部特写就不是什么难事。

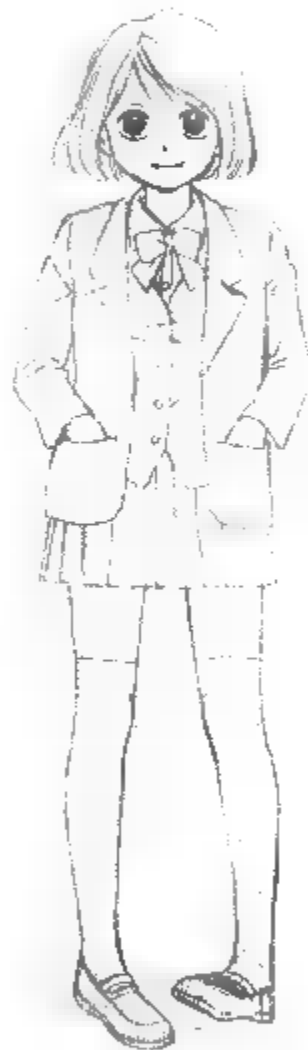
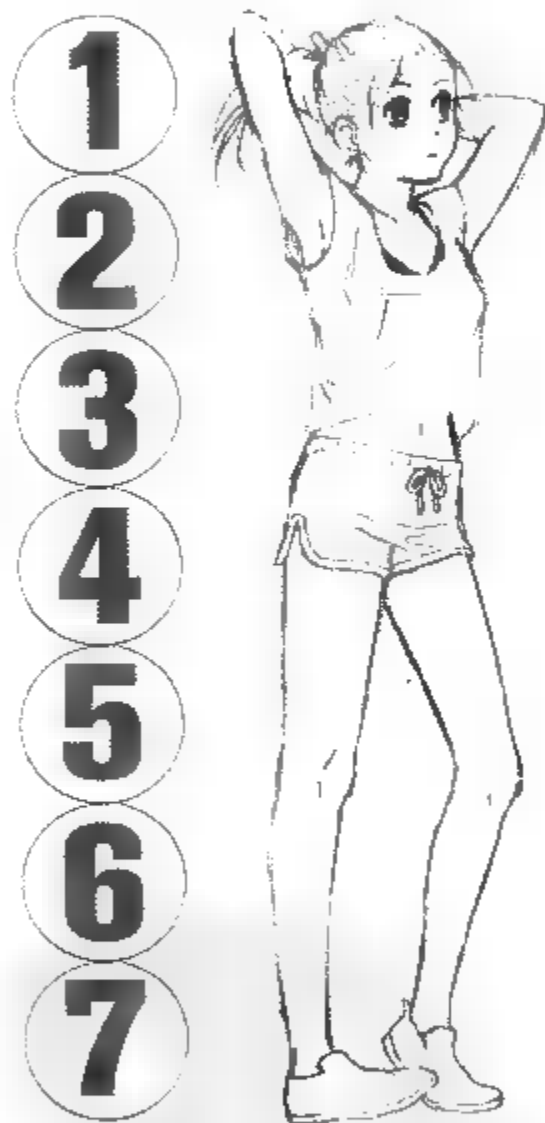
但是画完面部后到了画身体的阶段时，画不好的人就明显增加了。和面部相比，画好身体确实更难。

在第2章中，我们要研究少女的身体特征、以及如何平衡好美少女的身体比例。

01 美少女的头身比

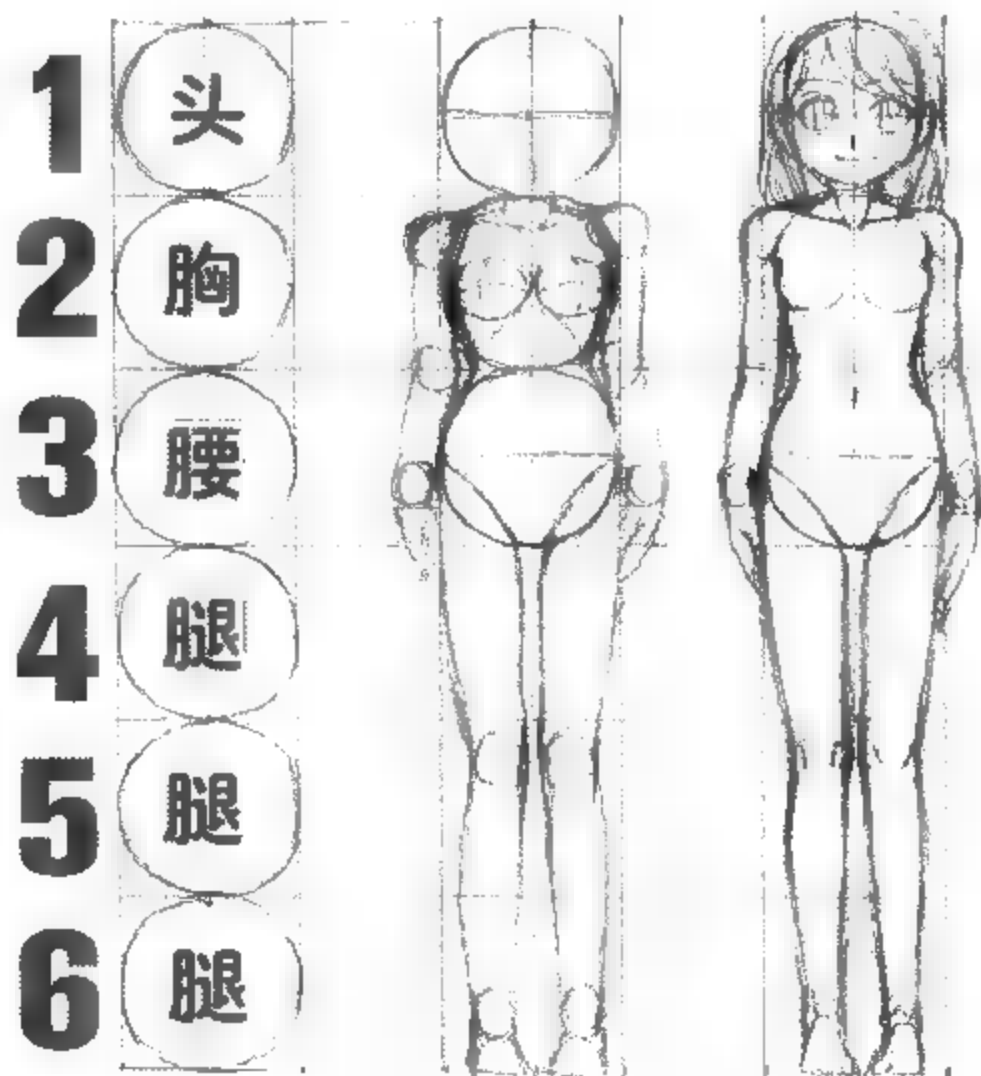
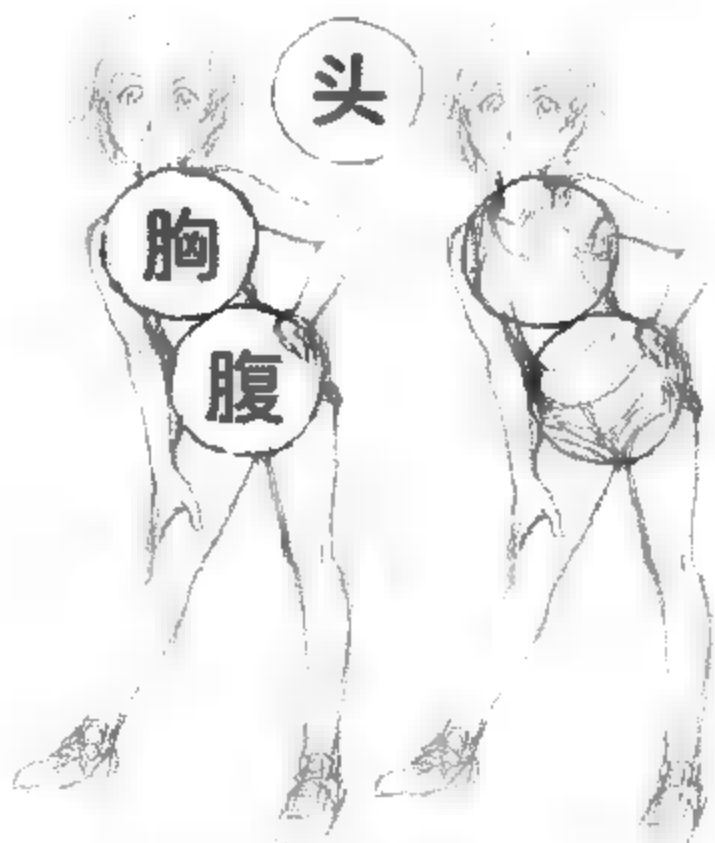
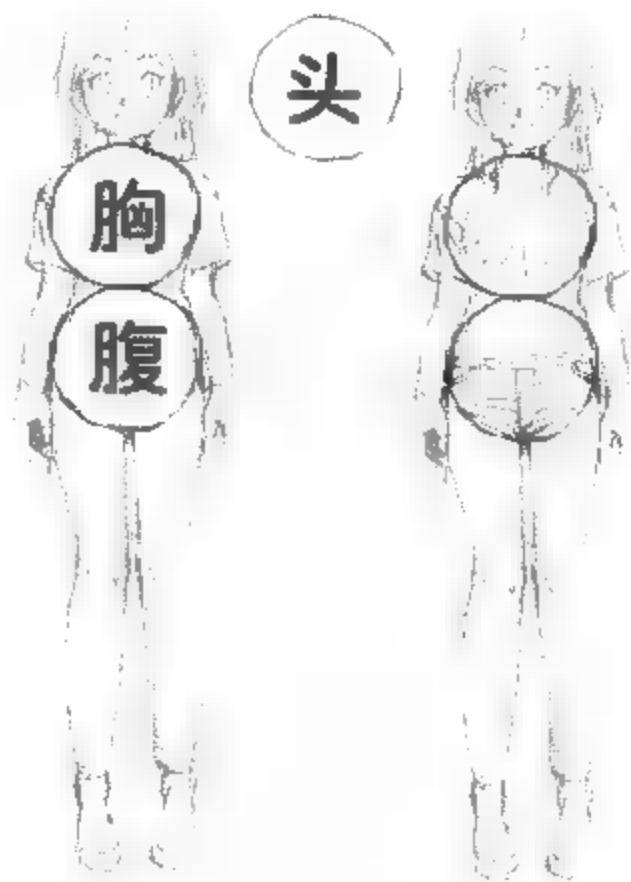
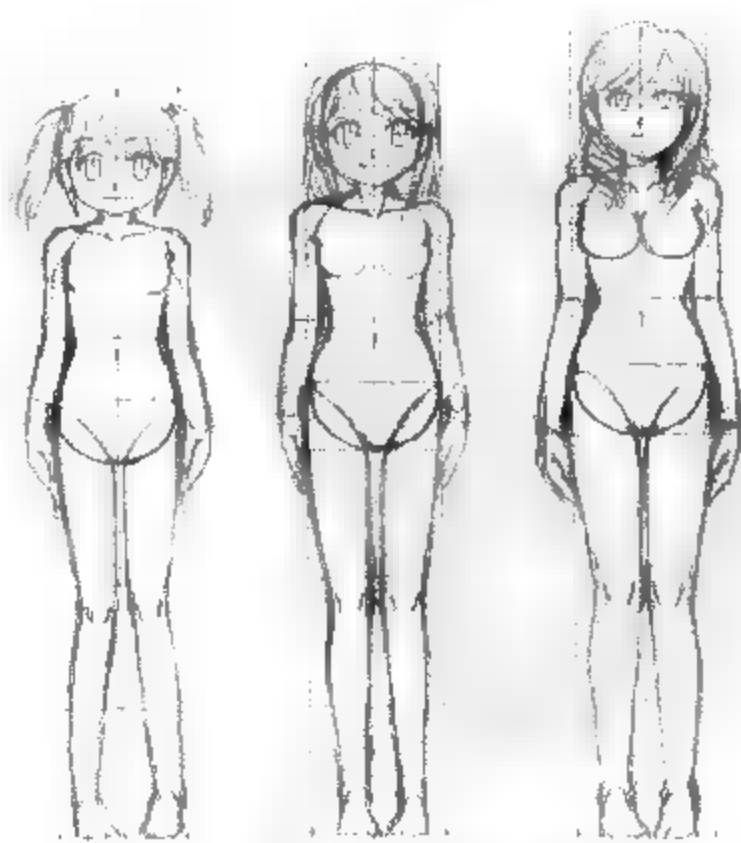
美少女的头身比例一般是5~7头身。根据绘画者个人喜好的不同，有时也会出现5.5头身和6.5头身的情况。虽然统称为美少女，但美少女之中也存在着从偏向成人到偏向孩子的跨度。一般人在描绘美少女的时候，都会通过对五官的描绘来表现出这方面的差别。除此以外，我们还可以通过头身比来表现美少女之间的差别。

从身体比例的角度来说，如果人物接近7头身，看起来就比较有大人的感觉，如果接近5头身就会显得孩子气。这一点对于美少女来说也是一样。我们在描绘人物的时候，可以通过头身比的变化来表现人物在年龄上的微妙差别。

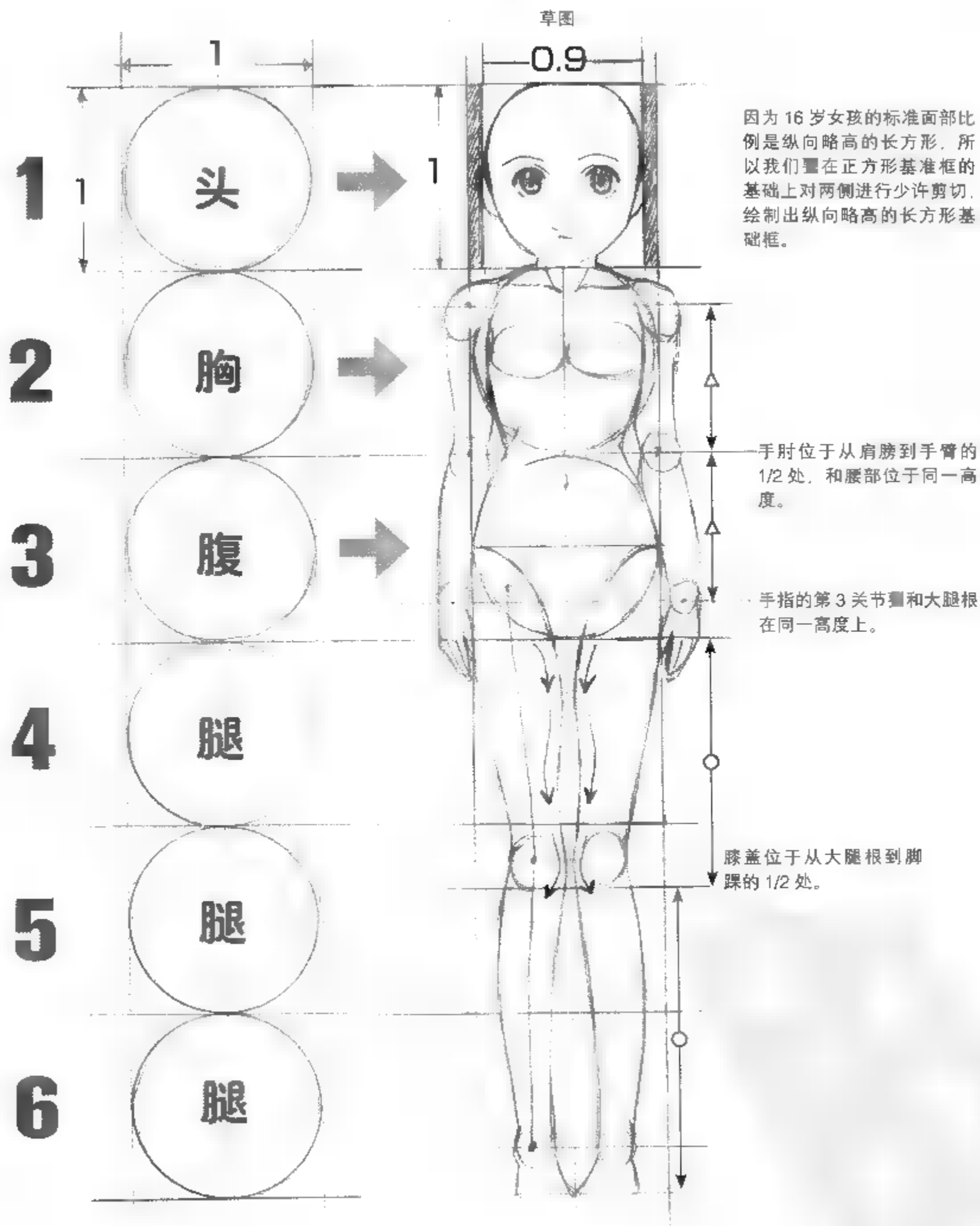
不同头身比美少女的身材变化

如果头身比低于5头身的话，人物就会变成第二性征出现前的儿童，从而脱离美少女的范畴。

如果头身比超过7头身的话，人物就会变成身体已经彻底成熟的大人，从而脱离美少女的范畴。

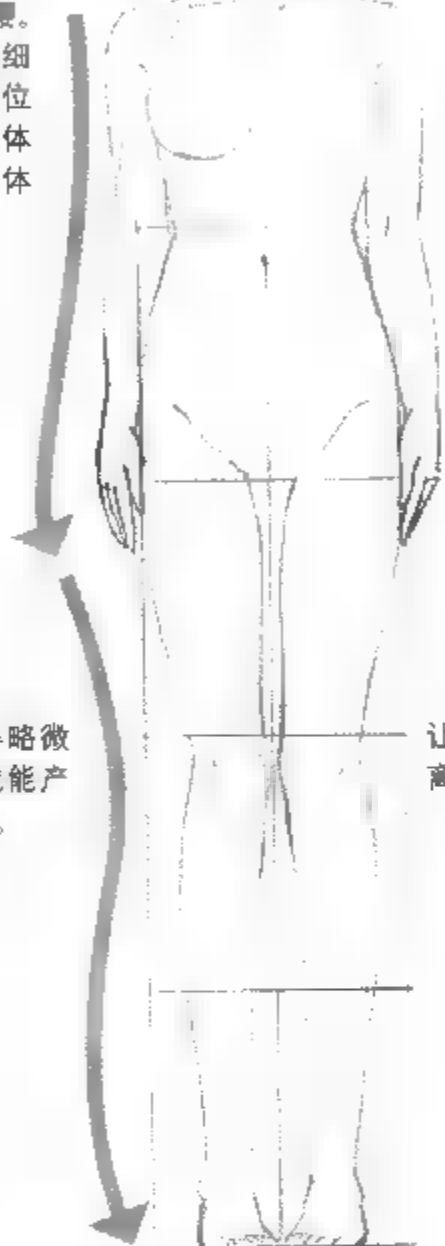
建议使用6头身的比例

在描绘美少女的全身时，如果使用6头身比例的话，相对来说会比较轻松。6头身是16岁左右女孩的身材，也可以说是美少女的平均值。这样就算是新手也可以相对轻松地掌握美少女的身体比例。

按照左图那样，将6个圆形纵向连接在一起，绘制出6头身的草图。上面3个圆形可以给作为头、胸、腹的基准框，而下面的3个圆形是腿的部分。

动态的姿势下也能把握身体平衡。

以6头身为基准后，就可以通过对人物的面部和身体比例进行微调，来表现出这个人物是偏向成人还是偏向孩子。

02 标准体型的 6 头身草图

我们将美少女角色的标准体型设定为 6 头身，以此来练习如何画出身材匀称的人物。

这是基本的站立图。虽然人物是直立不动的，不过因为利用了女性化的身体曲线，所以没有变成乏味的僵硬姿势。

誊清稿

胸部和腹部的头身圈相连接的部分，相当于人物的腰。手肘位于腰部最细的部分，手腕则位于臀部，手臂整体的曲线要顺着身体的线条画出。

肚脐位于腰部略微靠下的位置。

将人物双腿画得略微有些内八字，就能产生女性化的曲线。

让左右膝盖若即若离。

内八字

誊清稿

如果画成腹部向前，挺起胸膛的姿势，就能让人物具备英气。

让腹部向前突出，将人物身体的整体线条画成S形。

将手臂整体也画成S形，借此来表现出柔美感。

将人物画成腹部前凸，臀部收紧的姿势。

让腿部整体呈现S形，借此来表现出柔美感。

重心

僵直的

有曲线

僵直的姿势没有美感。如果在描绘站立图时，能够有意识地去表现曲线的话，就能让笔下的人物具备女性化的性感。

重心

S形

这个姿势称为S形站立。就算是笔直地站立也能表现出女性化的柔美来。

重心

僵直

身体的线条和重心太过于平行的话，会让人物的姿势显得僵直，无法表现出女性化的柔美感。

半侧面、背面

草图

誊清稿

草图

誊清稿

S形站立

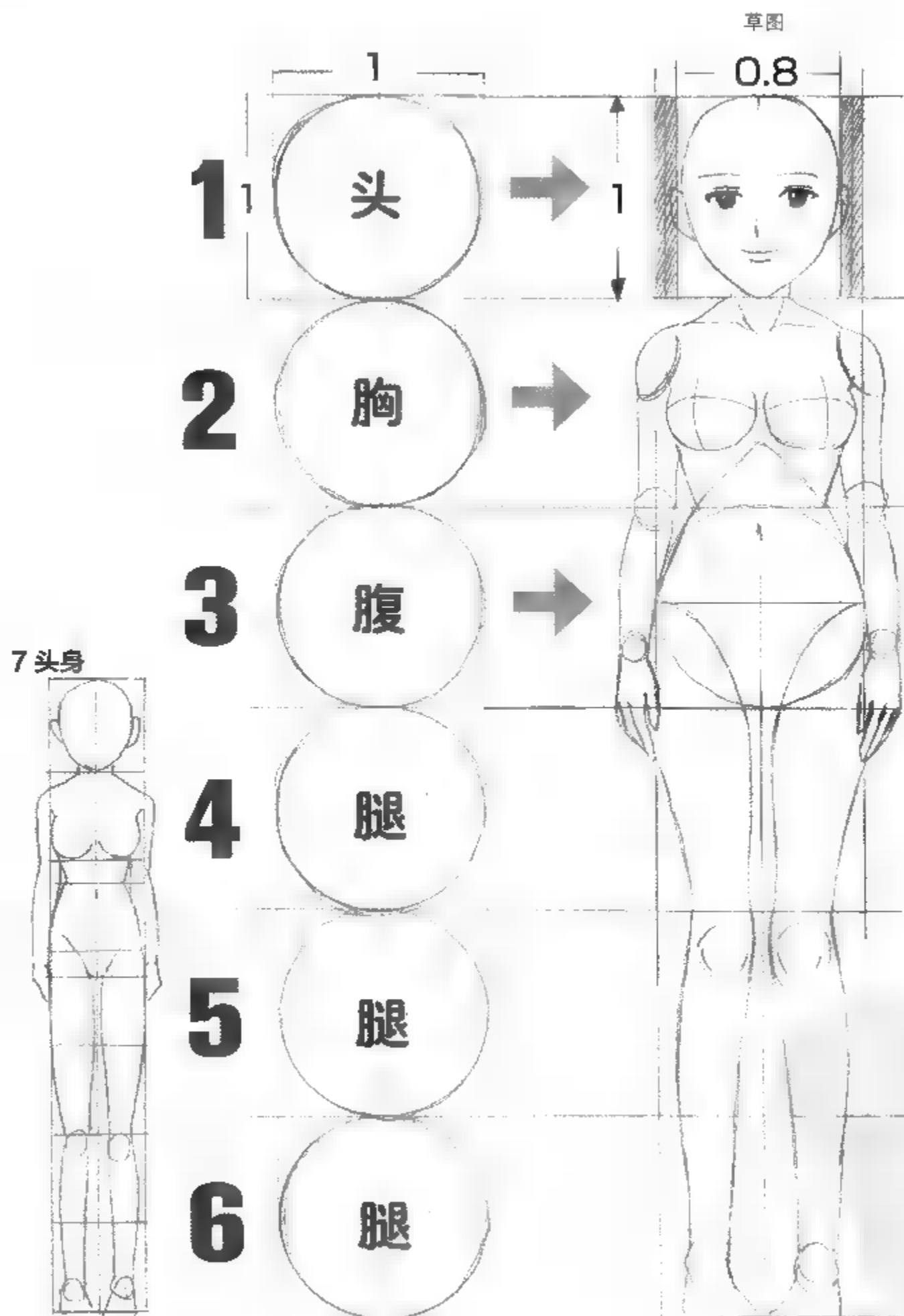
挺胸

内八字

内八字

挺起胸的话腹部就会向前突出，所以臀部也就自然而然随之收缩。

03 偏向成人的 6 头身草图

想要让 6 头身美少女角色偏向成人化时，需要进行下面的处理。

因为“超过 16 岁偏向成人”的面部要比“标准 16 岁”的面部长一些，所以在绘制草图时，要对正方形基准框的两侧进行剪切。

我们要让人物的胸部和臀部看起来丰满肉感，腰部更加纤细，这样能让人物的身体线条表现出玲珑有致的成熟味道。

大腿要画得有肉感。

从 6 头身逐渐转向 7 头身后，人物的身材比例也显得更有成熟味道。

"16岁以上偏向成人"的体型比例接近于成人身材的完成形态。

誊清稿

让人物的胳膊贴近身体，将手放置在臀部旁边，她的手臂就会呈现自然的八字形，描绘出优美的曲线。这就是手臂的S形曲线。

胸要画得大一些

腰部有明显的收缩变细。

如果大腿外侧超过了臀部的最大宽度，腿部的曲线看起来就会比较有肉感。

在77页中，从上向下数第三个圆形的横向直径，就是臀部的最大宽度。

臀部的最大宽度

让大腿外侧超过臀部的最大宽度，腿部的线条就会偏向成人体型。

誊清稿

用发型进一步演绎出成熟感。

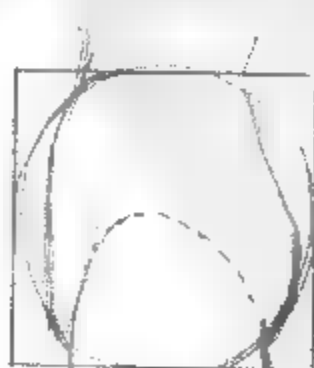
强调臀部的突出。

把腿画得比较有肉感，以表现出成熟的味道。

要注意画出S形线条感。

就算人物的身体呈现S形，她的头顶和脚底仍在重心线上，所以依旧能保持直立的姿势。

重心

标准16岁体型的臀部

臀部的圆弧边缘没有与草图中的头身圈重合，只是在和大腿线条的交点处相交。

超过16岁偏向成人体型的臀部

臀部的线条与草图中的头身圈有部分重合，由此表现出了臀部的分量感。

半侧面、背面

草图

将胸部画得大一些，人物看起来会比较成熟

S形站立

誊清稿

收紧下巴，挺起胸膛

内八字

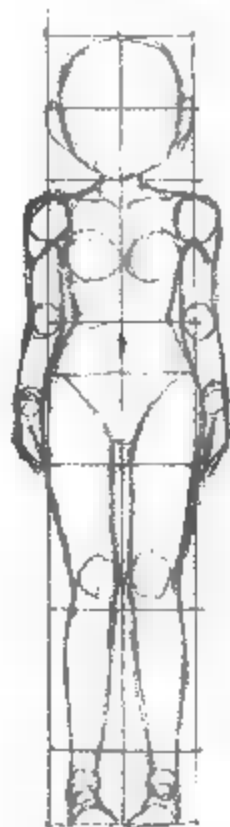
草图

誊清稿

内八字

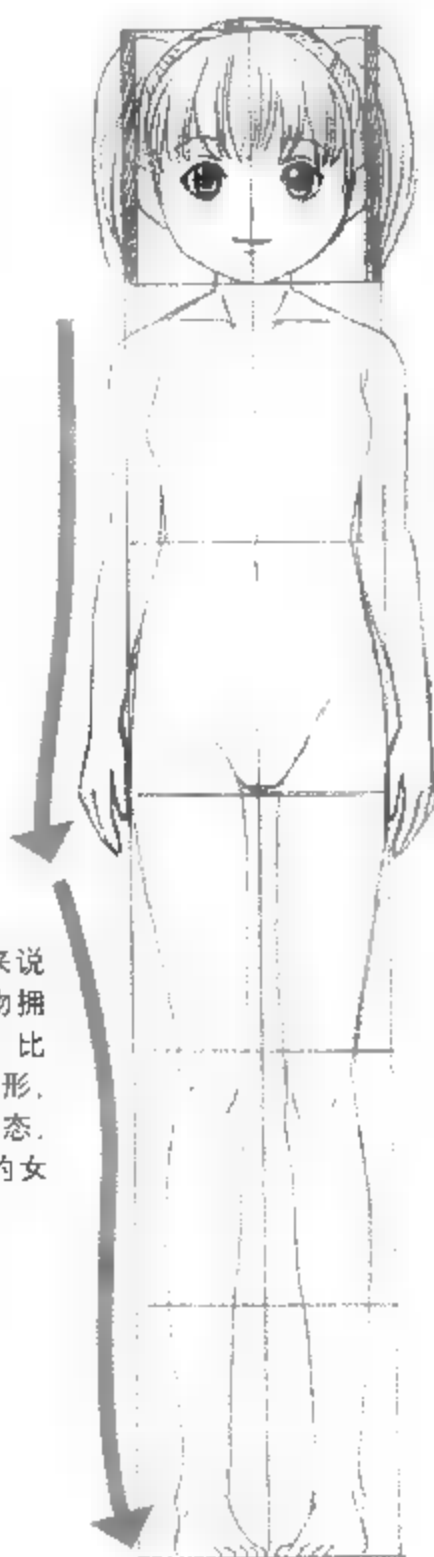
挺起胸膛，强调出脊背的“く”形线条，让身体线条看起来玲珑有致。

04 偏向孩子的 6 头身草图

在想要让 6 头身美少女角色偏向孩子的时候，需要进行下面的处理。

随着从 6 头身向 5 头身的转换，人物的身材比例看起来也会更加孩子气。

虽然“14~16岁偏向孩子”的人物身材曲线不会有大幅度的起伏，但还是要让她的手臂和腿部具备一定程度上的曲线，借此来表现出人物的女性化特征。

誊清稿

誊清稿

在描绘时，要在脑海中记住要画的不是“纯粹的孩子”，而是“看起来有孩子气”的人物。

收紧下颚，挺起胸膛。

胸部要小巧，要有孩子气。

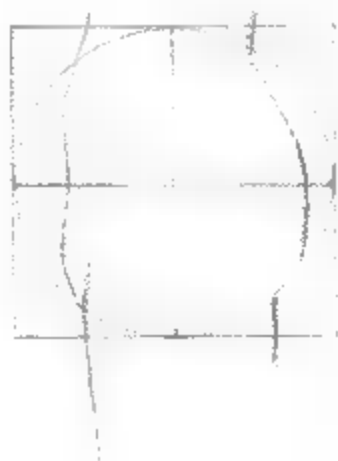
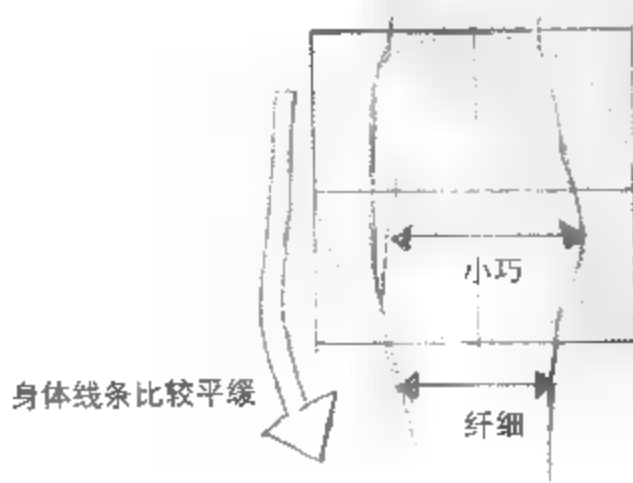
手和腿都要画得比较纤细。

臀部要小巧。但仍微微向外侧突出。

S形身材

腿部不要太粗。

就算从身材比例上来说是孩子，也要让人物拥有一定的身体曲线，比如让手臂呈现八字形，让腿处于内八字状态，借此来表现出人物的女人味或是女孩子味。

标准16岁体型的臀部

14~16岁偏向孩子体型的臀部

半侧面、背面

草图　　誊清稿

收紧下颚，挺起胸膛。

S形站姿

胸部要小巧，给人孩子气的感觉。

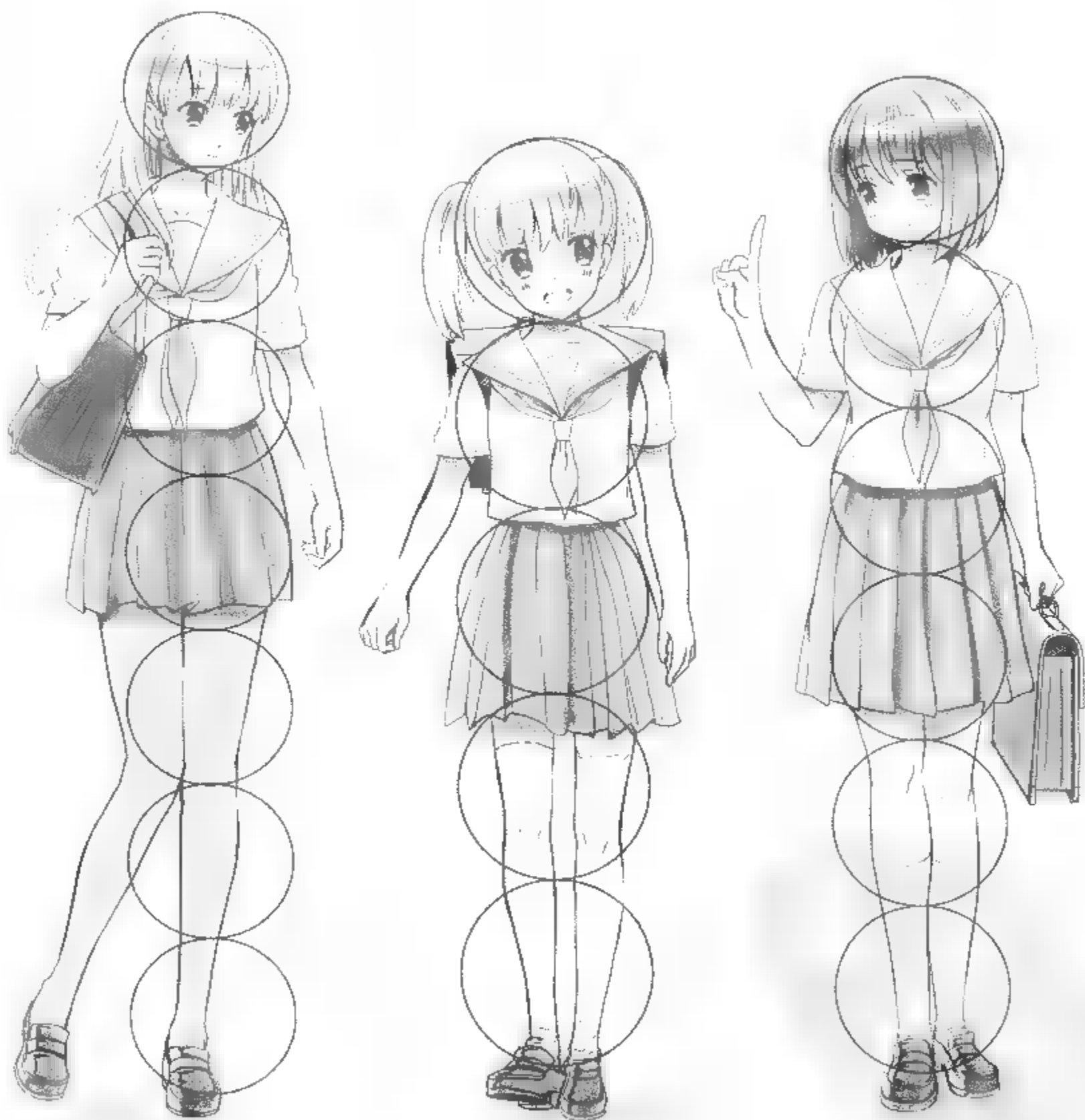
内八字

草图　　誊清稿

手和腿部要纤细。

内八字

头身比不同的美少女范例

同样是美少女，可以通过改变人物的头身比例和身高，让她们的身材在成熟与孩子气之间转换。这就是能够将美少女画出差别的“分寸感”。

05 脖子的绘制方法

和头部的连接

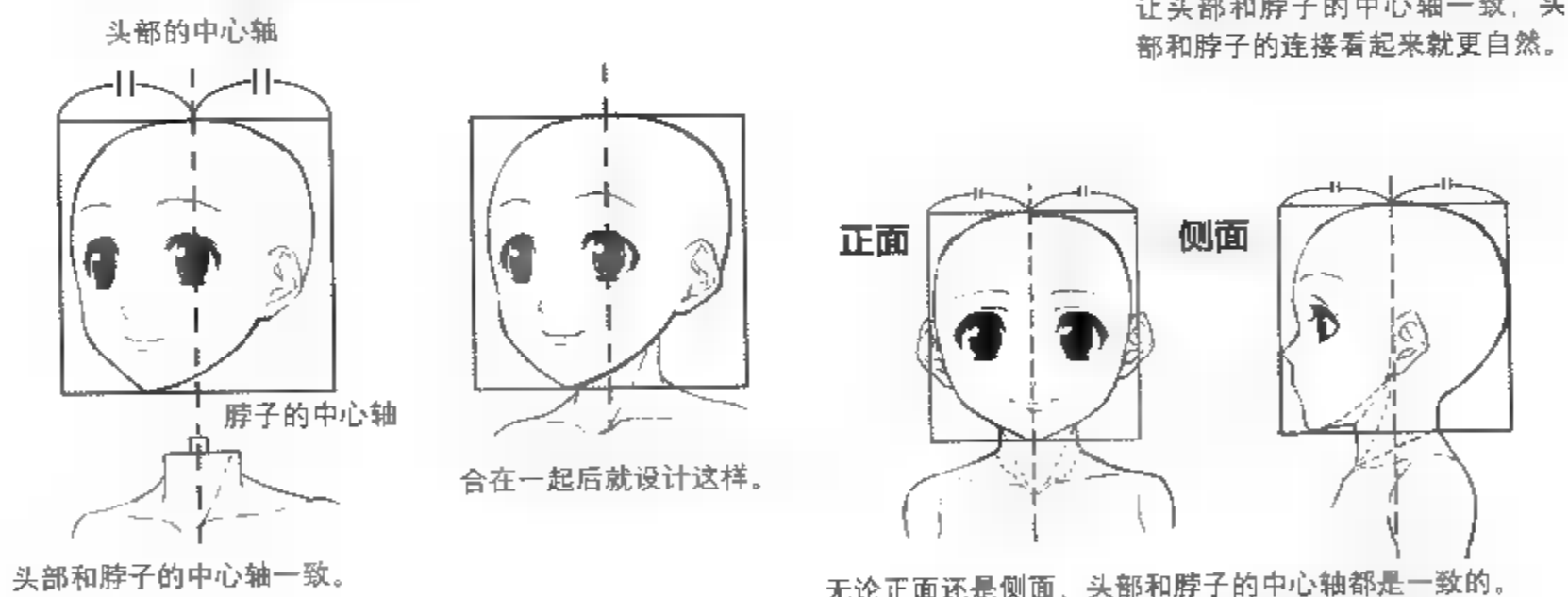
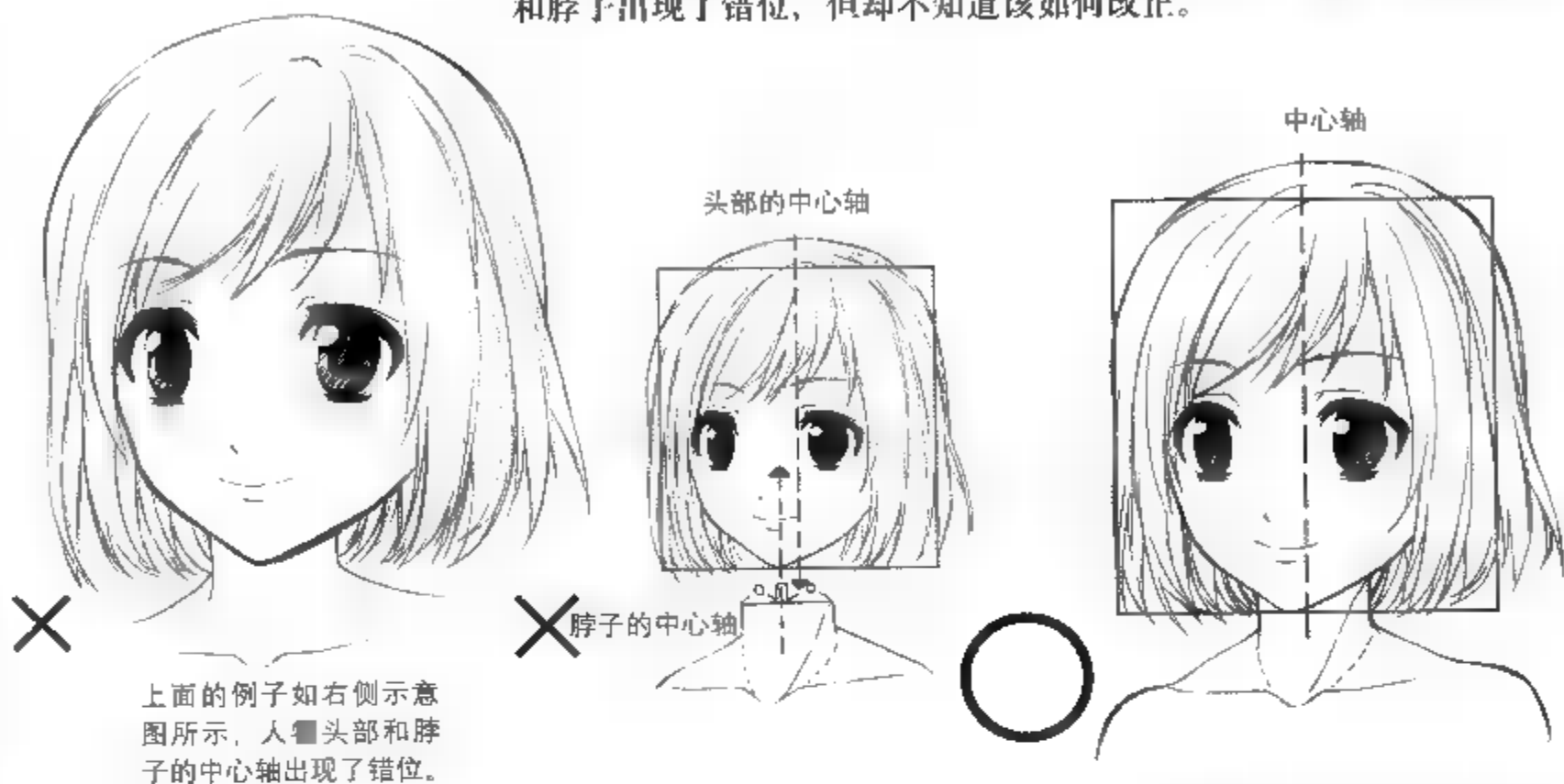
虽然人物的头部画得还行，但是头部和脖子却没能很好地连接到一起，这样的例子并不少见。有很多人虽然知道自己笔下人物的头部和脖子出现了错位，但却不知道该如何改正。

上面的例子如右侧示意图所示，人物头部和脖子的中心轴出现了错位。

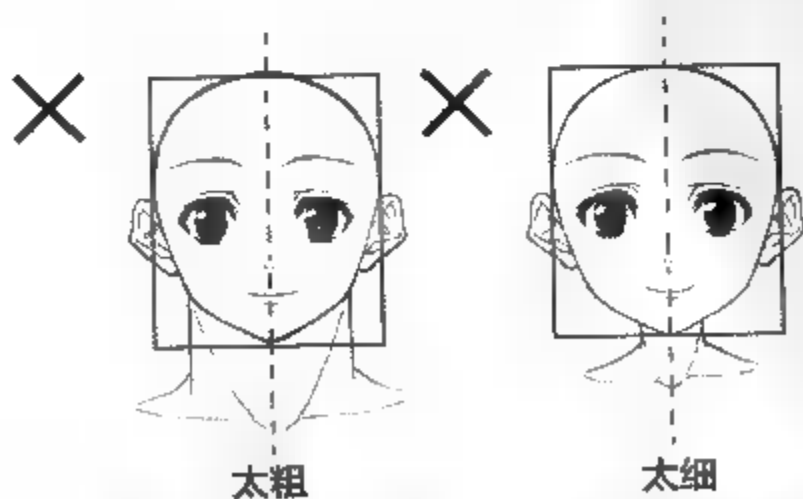
让头部和脖子的中心轴一致，头部和脖子的连接看起来就更自然。

头部和脖子的中心轴一致。

合在一起后就设计这样。

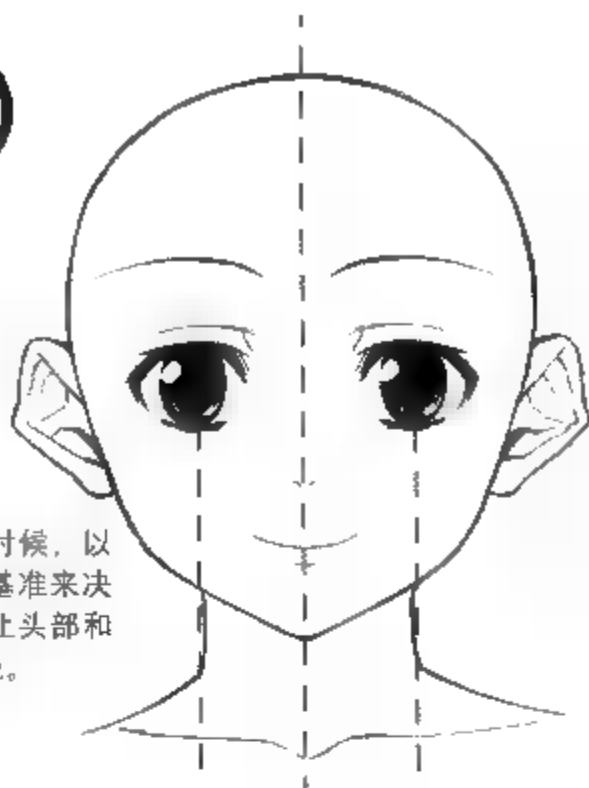
无论正面还是侧面，头部和脖子的中心轴都是一致的。

脖子粗细不合理的范例

如右图，虽然人物头部和脖子的中心轴保持了一致，但脖子的粗细却有问题。

太粗

这样会让人物看起来体格粗壮，很难体现出女人味。

太细

脖子太细的话会让人怀疑它是否能支撑住头部。

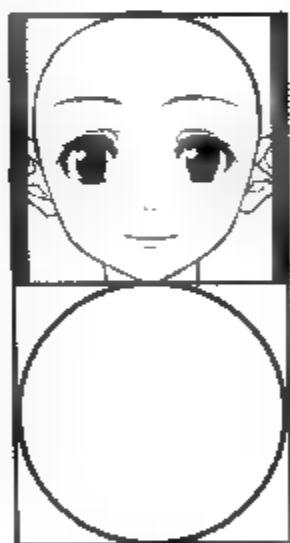
*……关于中心轴和中心线，请大家参考88页的内容。

在描绘正面面部的时候，以左右瞳孔的中心为基准来决定脖子宽度，就会让头部和脖子的比例恰到好处。

有时也可以故意将脖子画得纤细柔美，借此来表现美少女性感的一面。

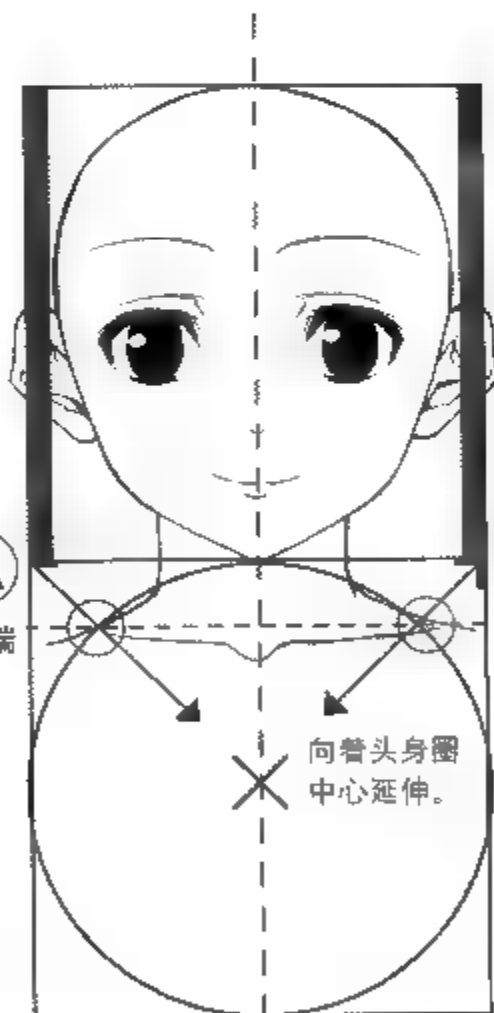
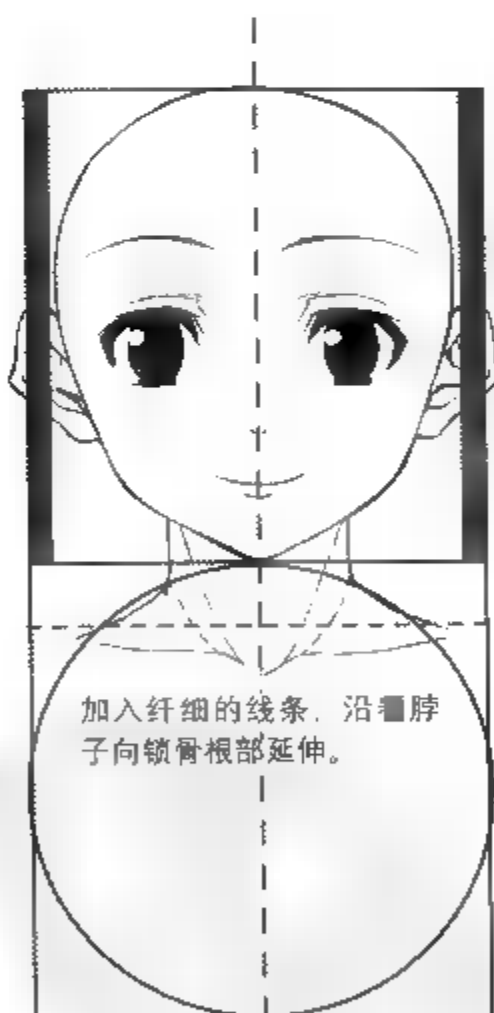
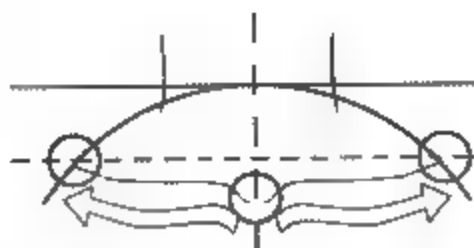
和锁骨的连接

描绘人物的锁骨和肩膀时，要利用草图中胸部的头身圈。

A

B

锁骨两端的高度

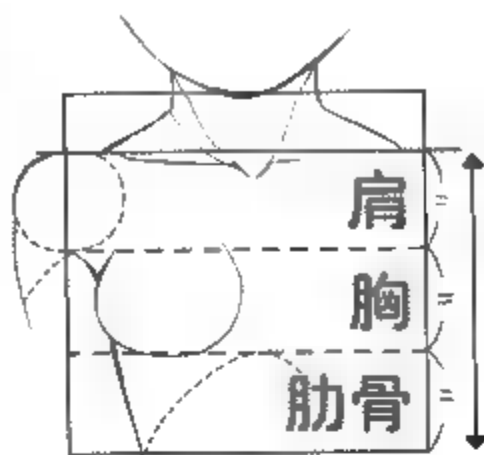
向着头身圈中心延伸。

从四角的顶点（也就是AB处）向头身圈中心引出直线，然后将直线和头身圈的交点连接到一起，就得到了锁骨两端的高度。

加入纤细的线条，沿着脖子向锁骨根部延伸。

根部

锁骨的根部位于比锁骨两端略微靠下的部位。在描绘锁骨时，就是从根部向着锁骨两端画出曲线。

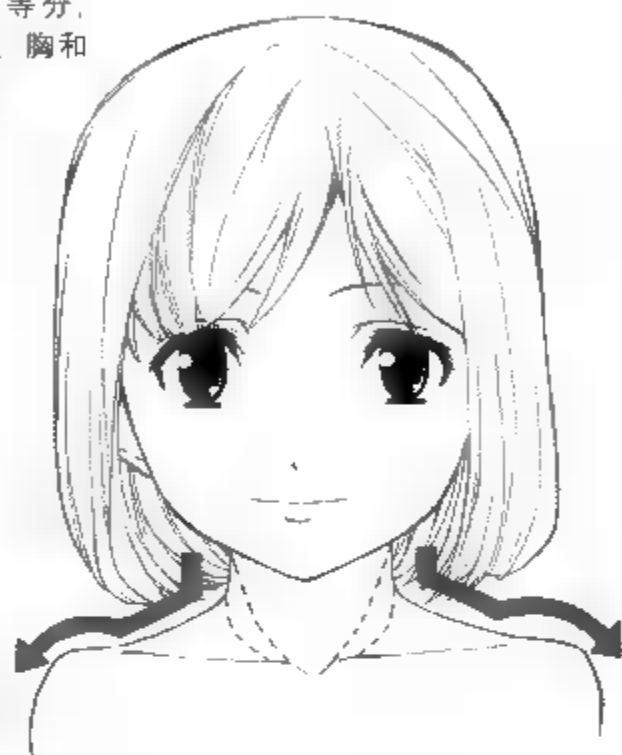
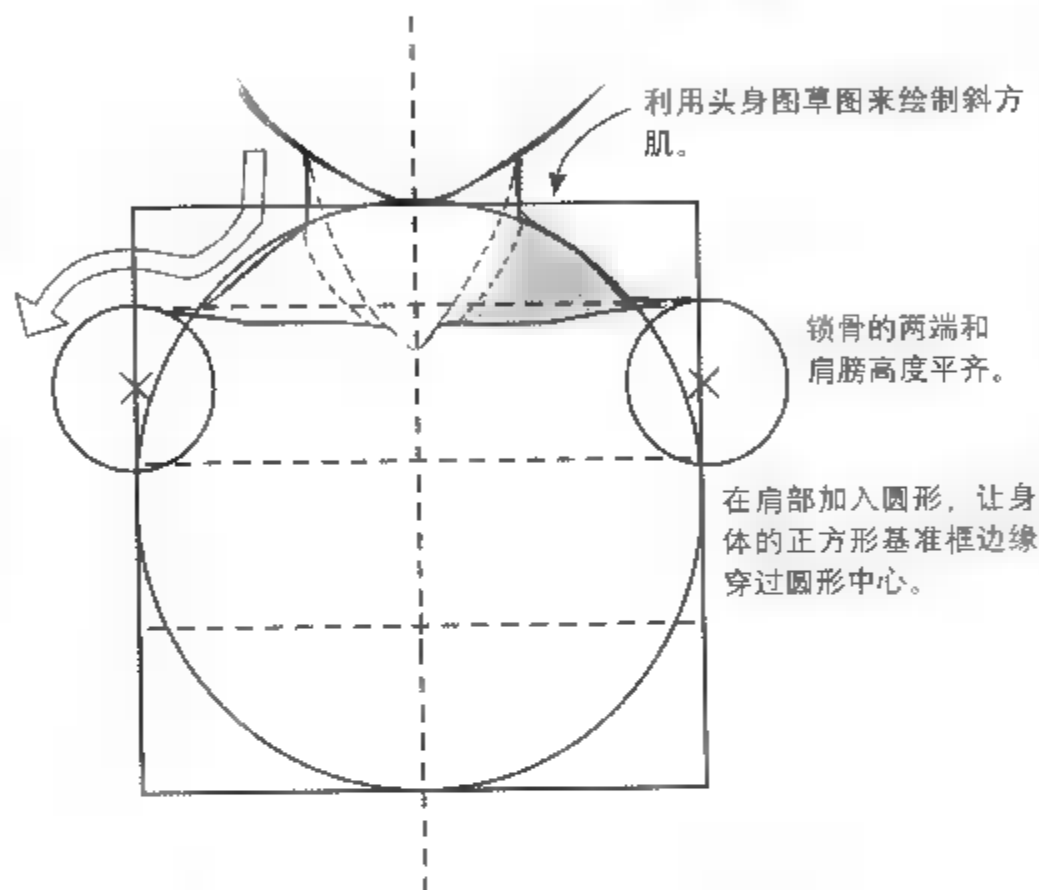
06 肩膀的绘制方法

和脖子的连接

正面

把从锁骨[illegible]正方形基准框底边为止的长度进行三等分，就形成了肩、胸和肋骨的基准。

利用头身图草图来绘制斜方肌。

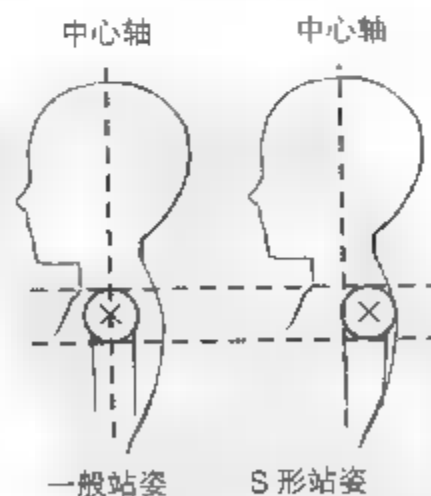
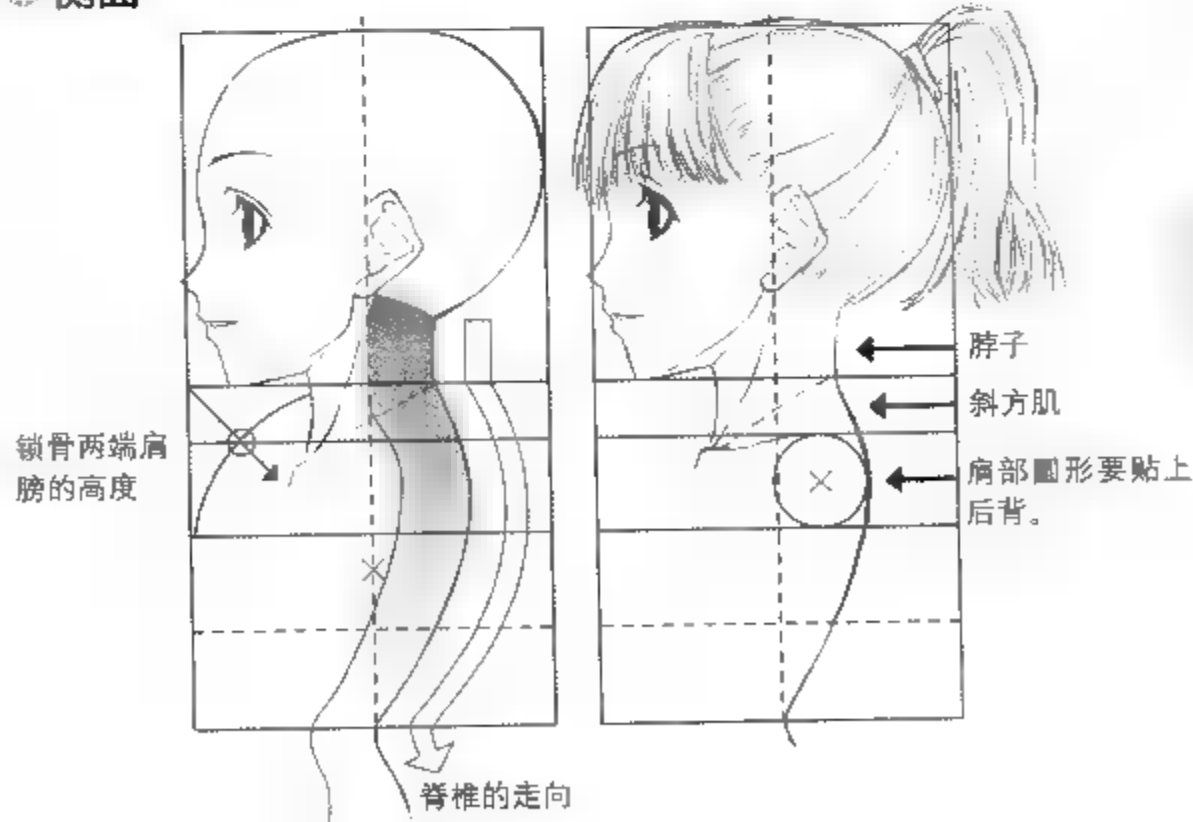
锁骨的两端和肩膀高度平齐。

在肩部加入圆形，让身体的正方形基准框边缘穿过圆形中心。

脖筋要从耳根的后面向锁骨的根部延伸。

侧面

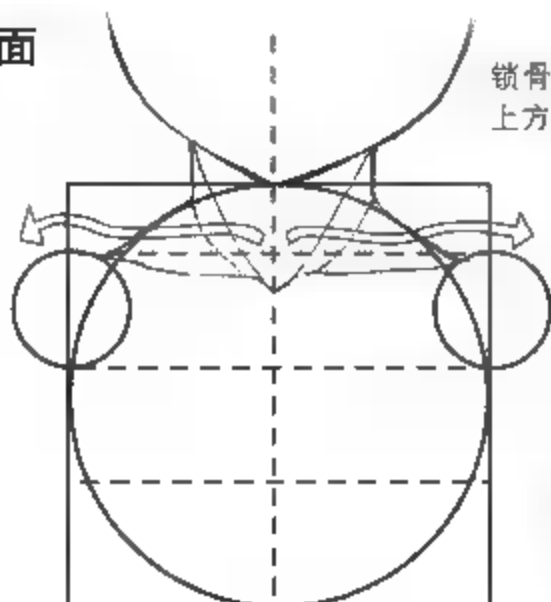
脖子

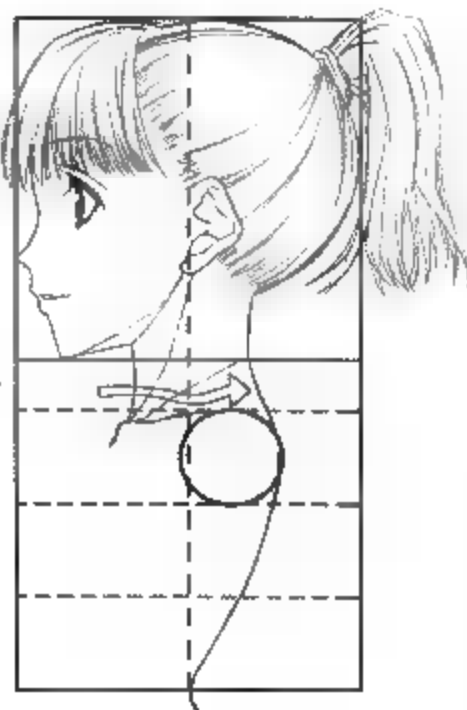
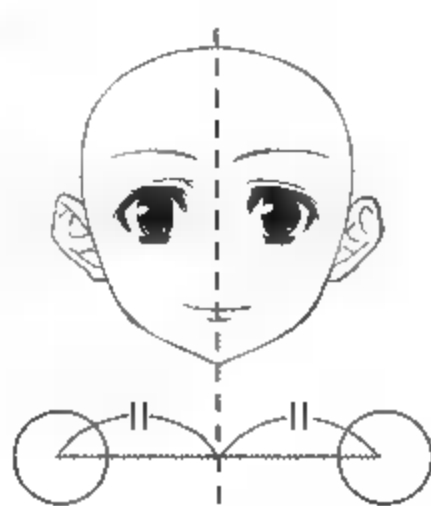
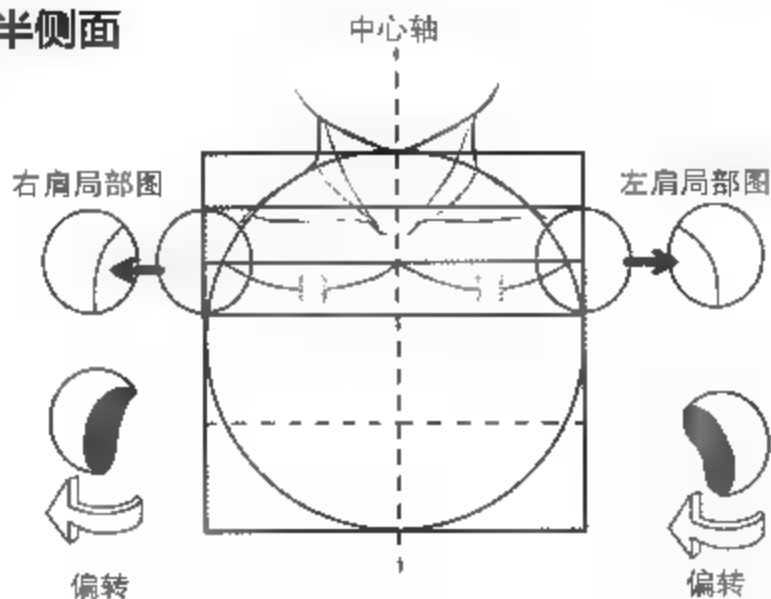
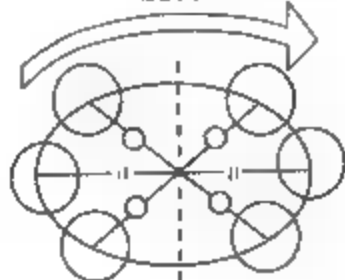
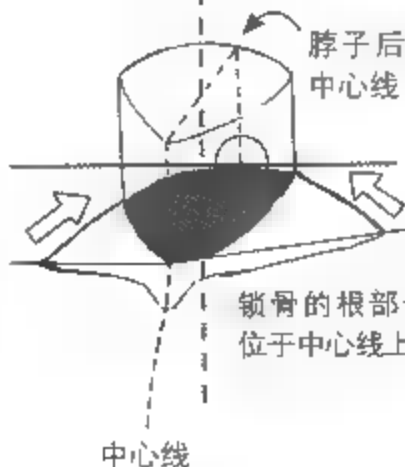
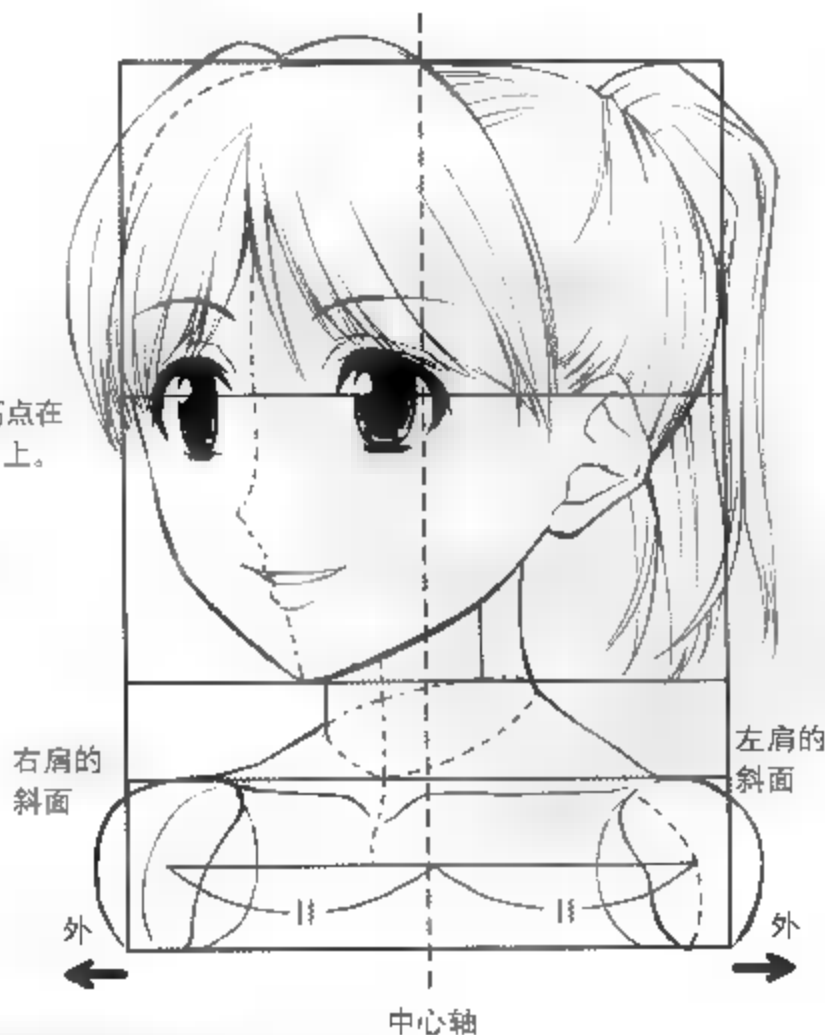
斜方肌

肩部圆形要贴上后背。

在描绘身体侧面时，一般要让人物肩膀中心和身体中心轴保持一致。不过在S形站姿中，人物要采取挺胸的姿势，所以肩膀要向后靠一点。

和锁骨的连接

正面

侧面

一般来说，在人物侧身的时候，肩膀中心会和身体的中心轴重叠，所以要像右图那样设想出一个十字重叠。

半侧面

人物的双肩宽度比正面时短一些，在略微超过正方形基准框的边线的位置画出双肩的圆形草图。

左右肩膀的位置和中心轴间隔相等，若以中心轴为基点进行旋转，它们的关系也不会改变。

＊……关于中心轴和中心线的问题，请大家参考 88 页的内容。

07 手臂的绘制方法

就算在手臂自然下垂时，也可以将手臂画成S形。

三角肌

正面

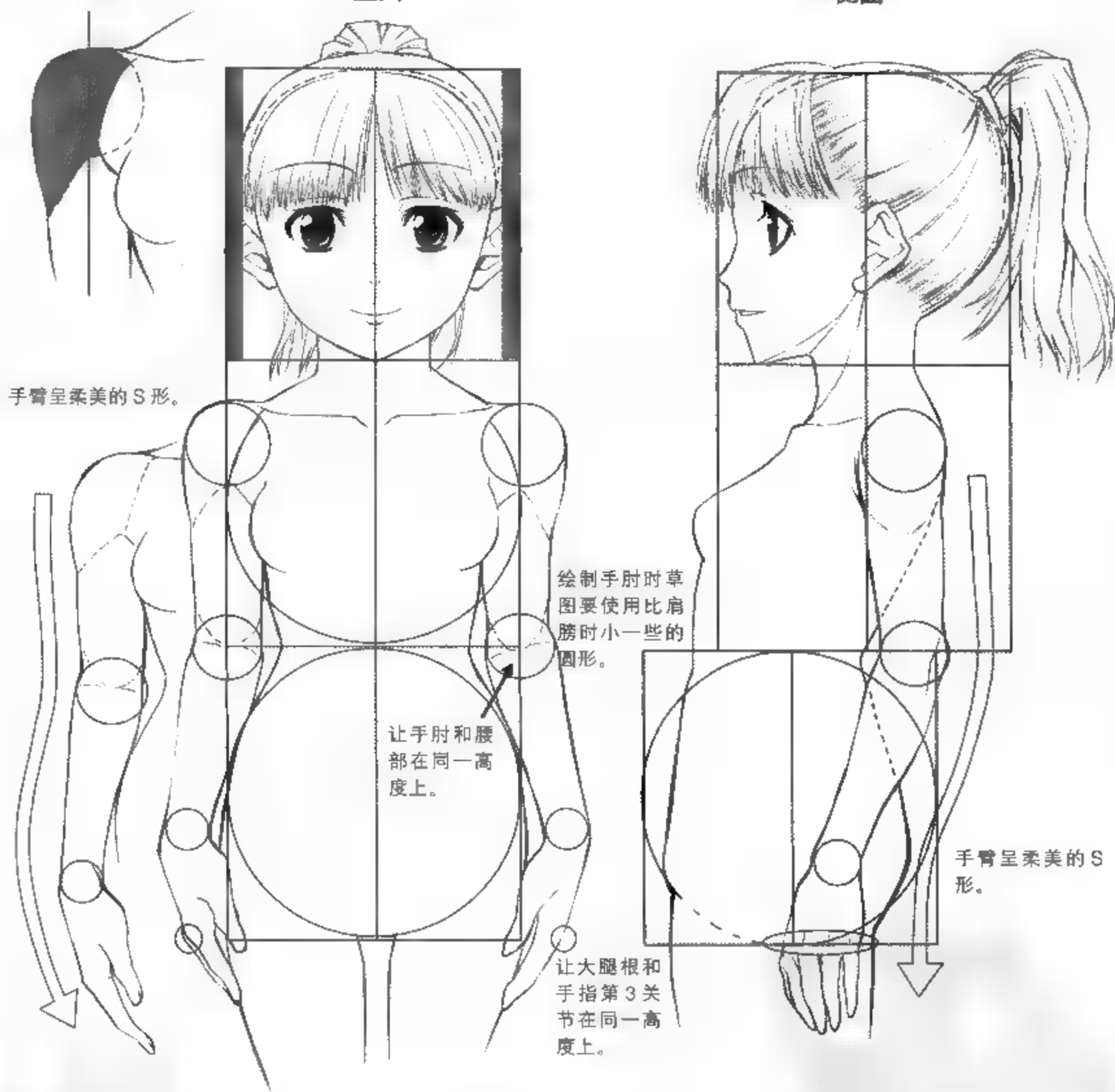
侧面

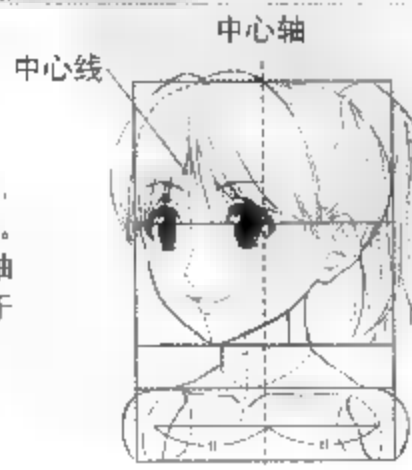
手臂呈柔美的S形。

绘制手肘时草图要使用比肩膀时小一些的圆形。

让手肘和腰部在同一高度上。

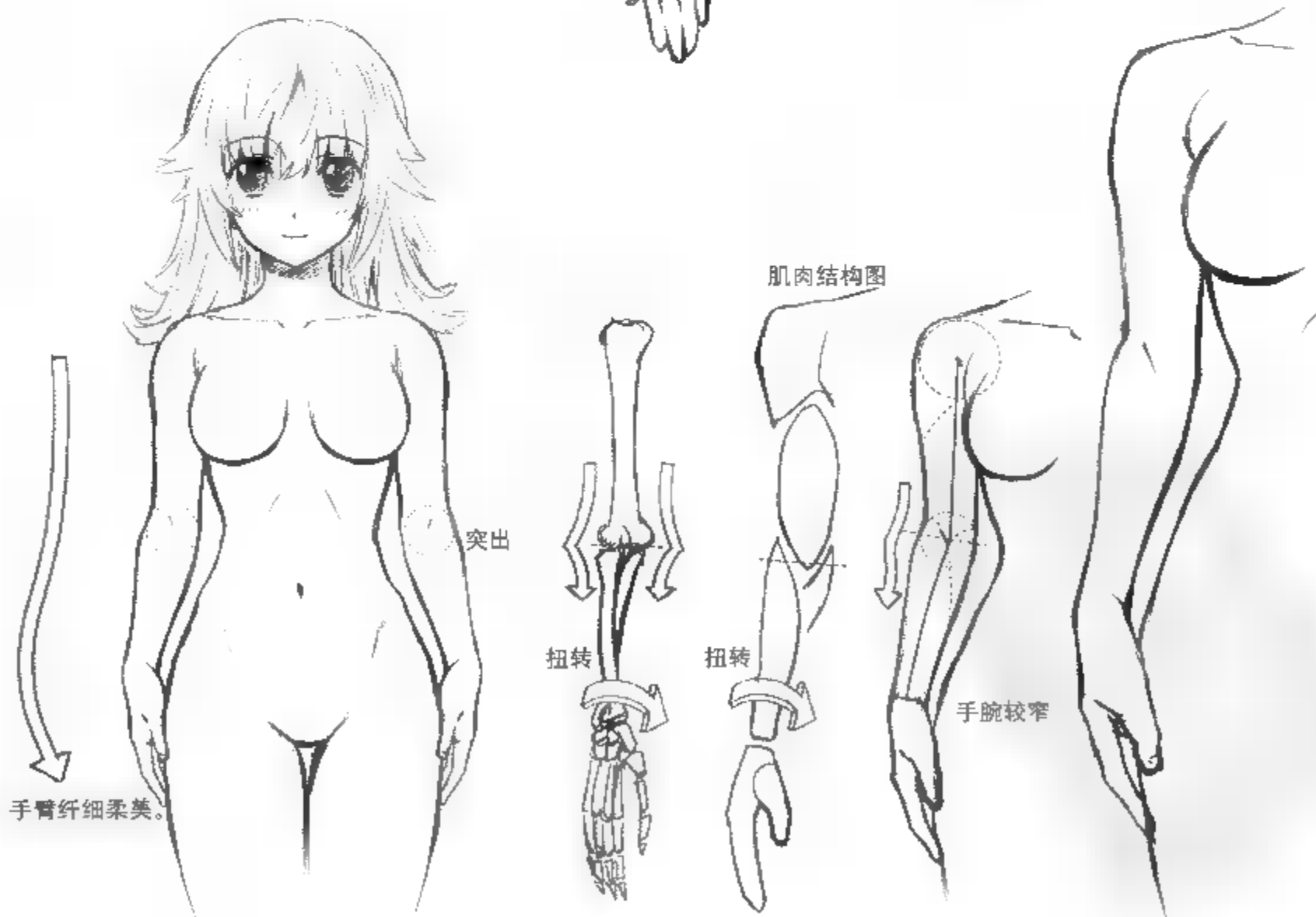
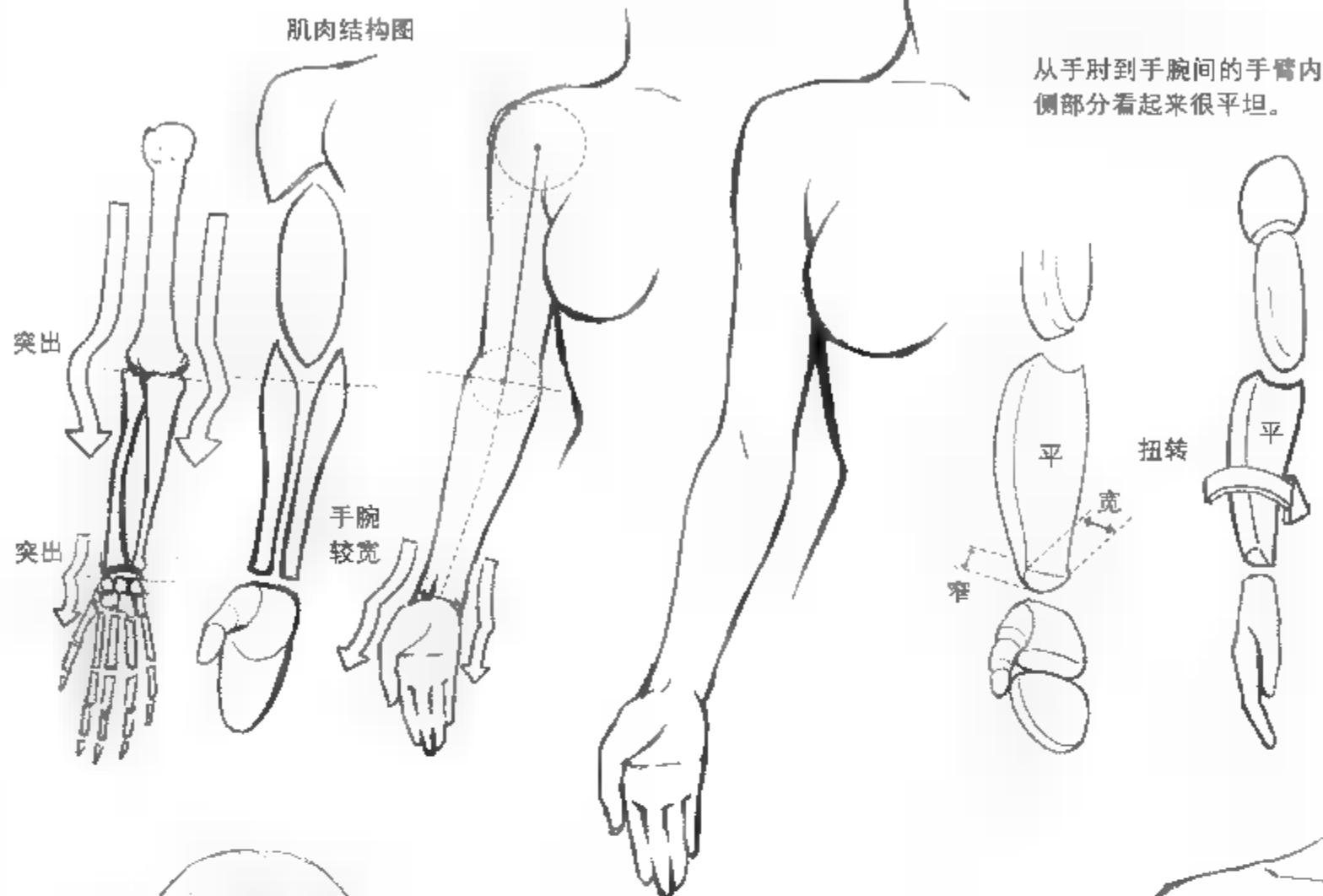
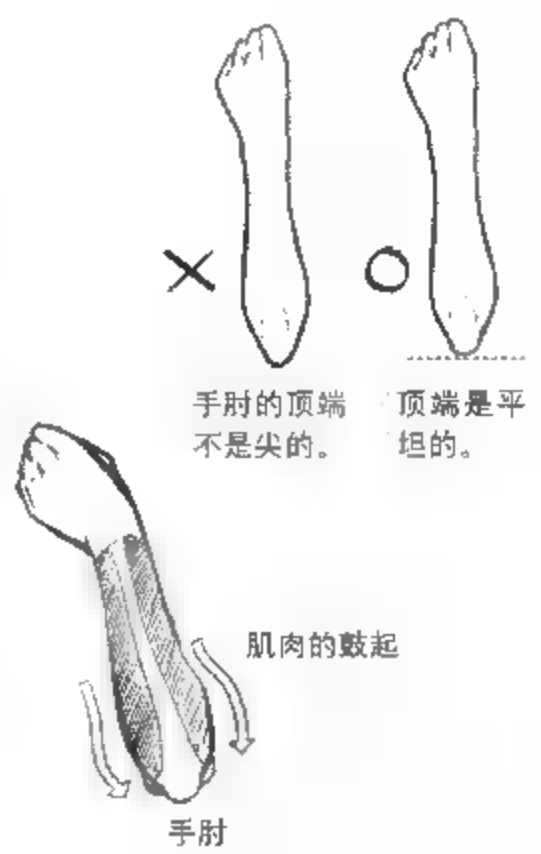
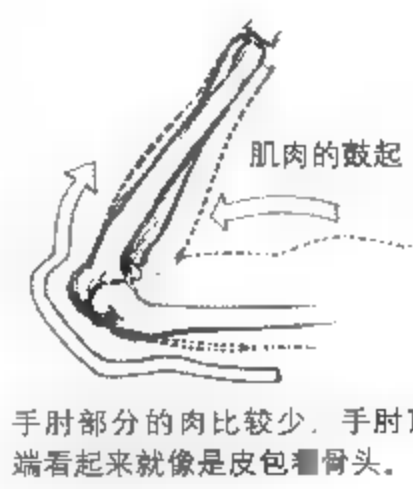
让大腿根和手指第3关节在同一高度上。

手臂呈柔美的S形。

头部、脖子的中心轴和中心线

所谓的中心轴，就是在将头部和脖子作为一个“立体”来考虑的时候，设想像陀螺那样存在一条贯穿中心的轴，好穿过人物头部和脖子的中心。在直立时，人物的头部和脖子的中心轴会重合在同一条线上。当这两条轴中心错位时，人物的头部和脖子看起来也会错位。而中心线是指人体处于正面的时候，左右等分身体表面的线条。

通过骨骼和肌肉结构图来了解手臂的构造

关节部分会因骨头形状而突出。

08 手肘的绘制方法

手肘部分的肉比较少，手肘顶端看起来就像是皮包着骨头。

手肘和腰部在同一高度上，所以当手肘以肩膀为圆心活动时，可以推算出横向抬起手臂时手肘所应在的位置。

肌肉的鼓起

手肘的突出

肌肉结构图

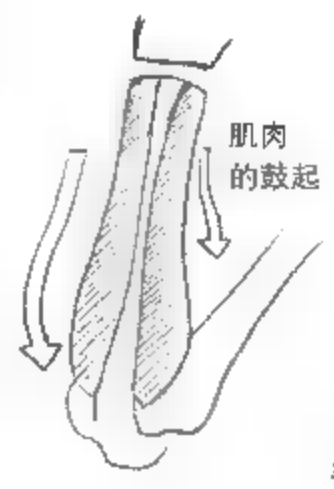
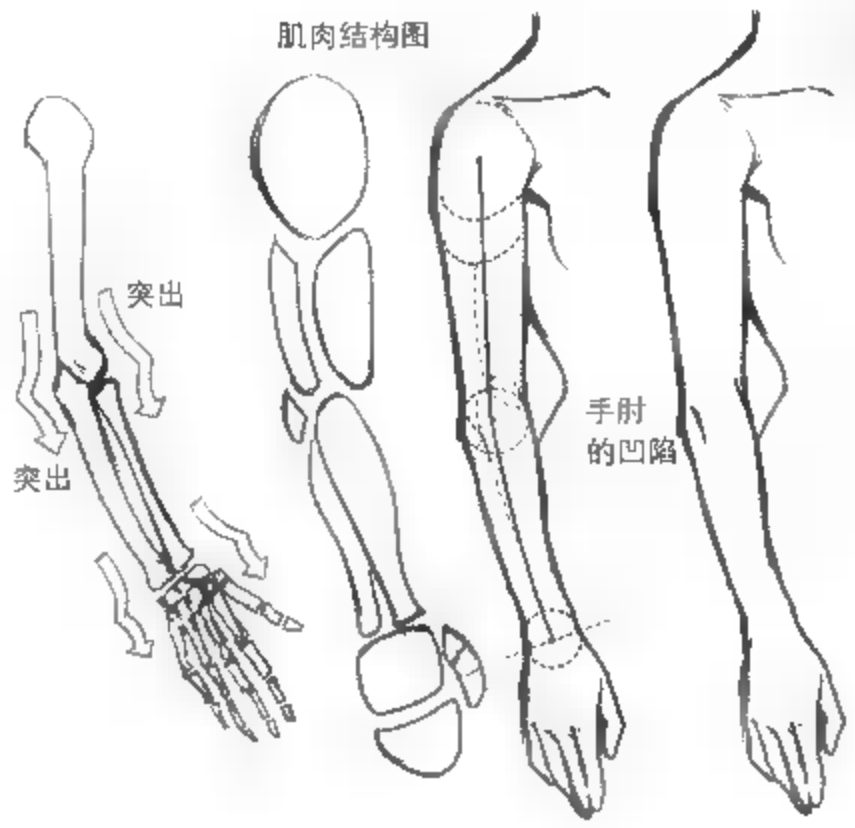
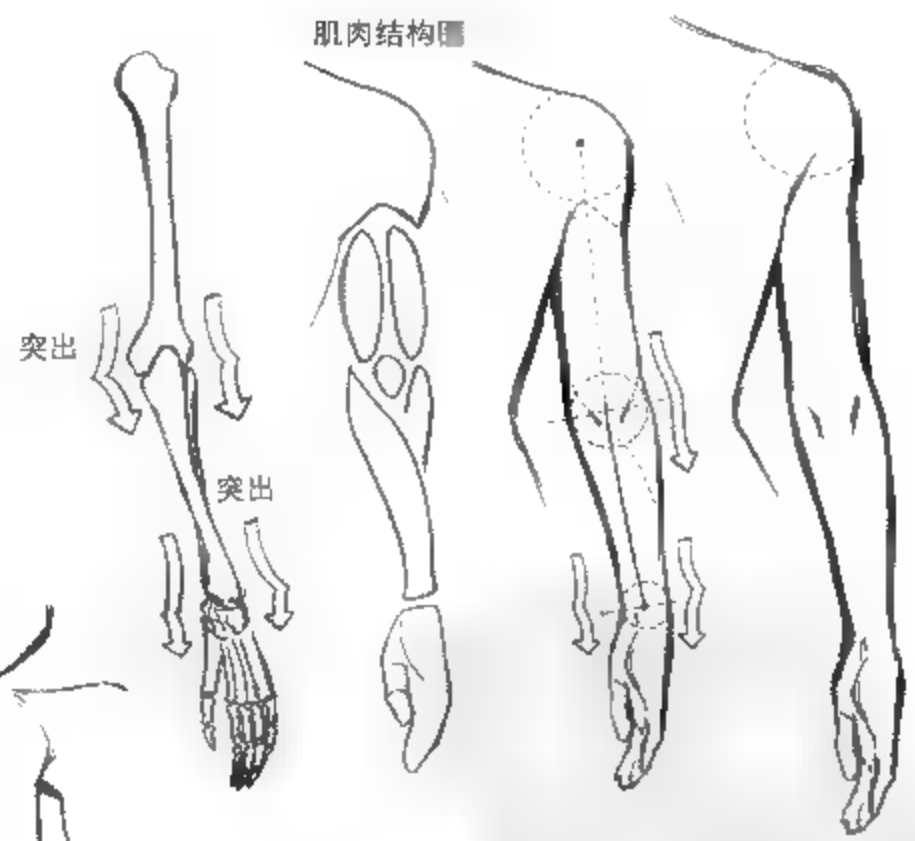
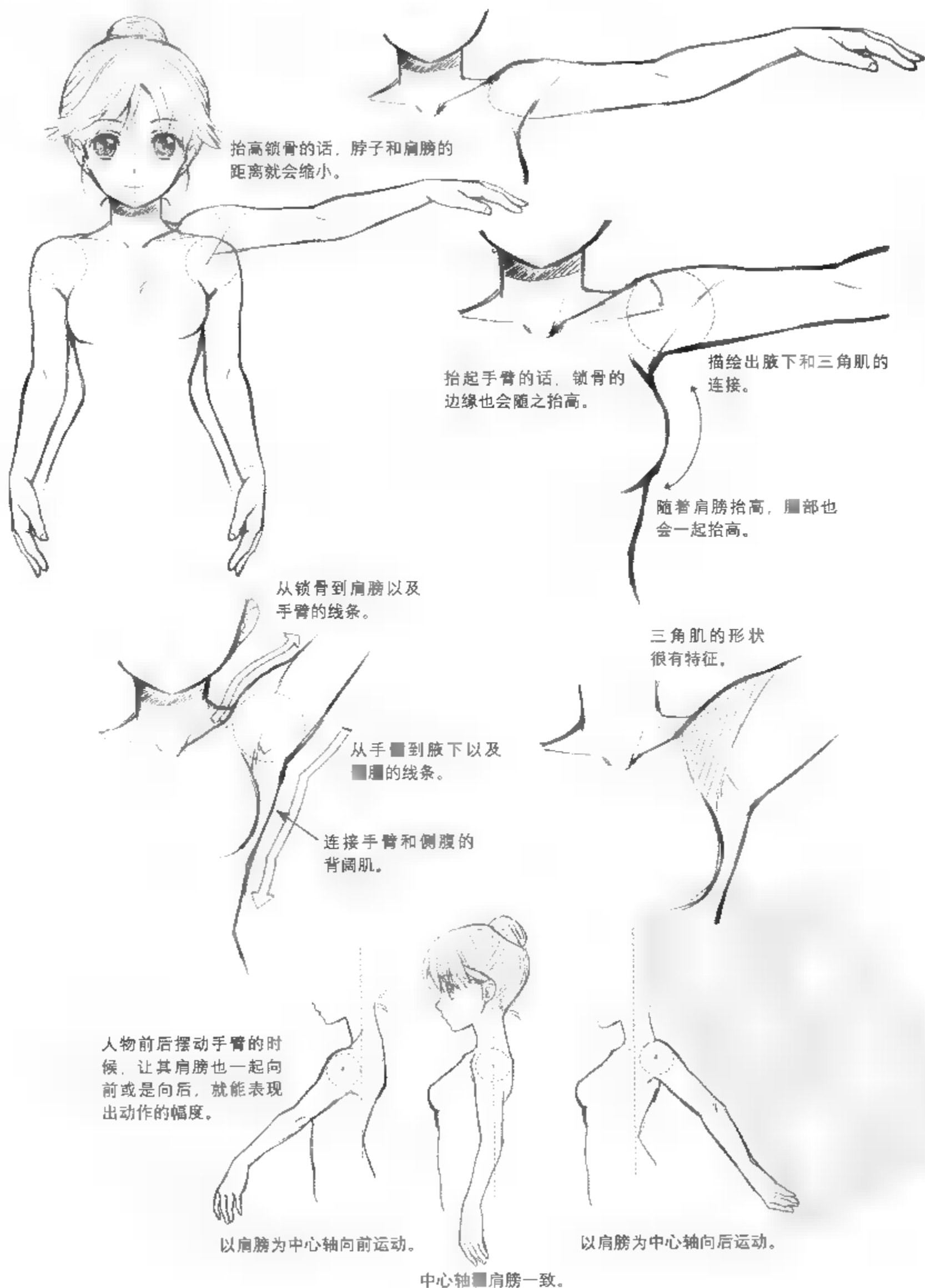
突出

突出

肌肉结构图

突出

突出

手肘的凹陷

09 肩膀和手臂连接处的绘制方法→

⑩ 手臂的长度

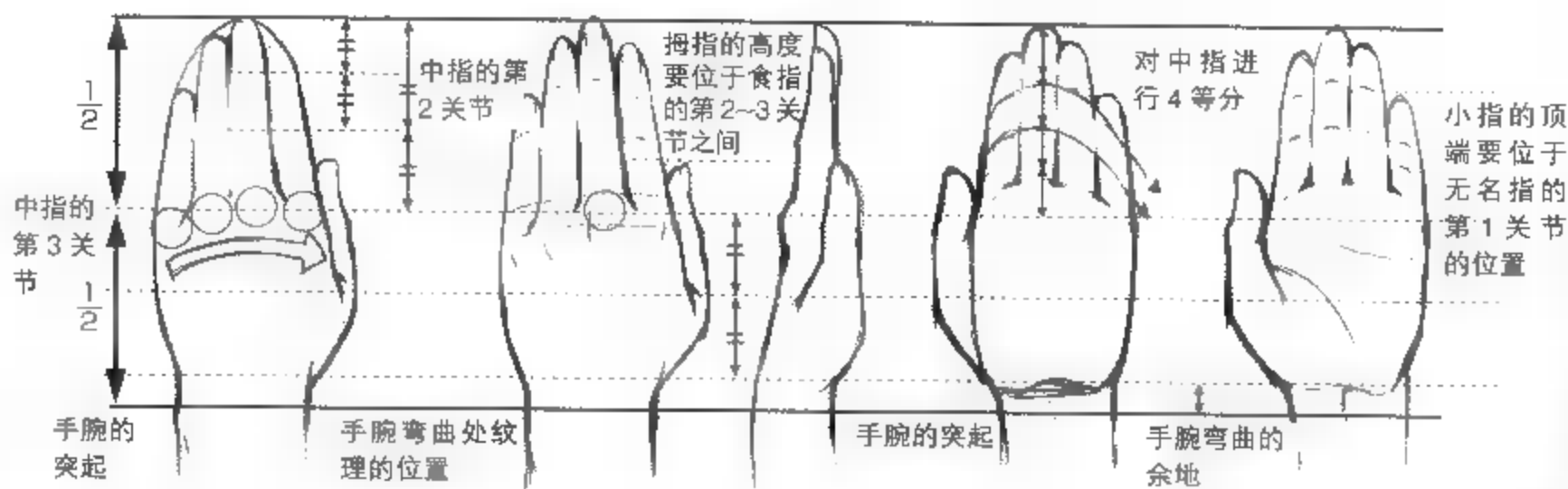
正面

这是手臂的活动范畴。不管位于什么位置，手臂的基本长度都不会改变。大家要通过了解手臂和腿的长度，好好地学习人体的平衡比例。

当人物将手臂放到身体侧面的时候，手肘会位于腰部的位置，手指第3关节会位于大腿根的位置，由此可以推算出在人物以肩膀为中心抬起手的时候，手臂的长度。

11 手的绘制方法

基本型

美少女的手修长并且手指纤细。越接近指尖手指越细。

中指的第3关节位于从中指指尖到手腕之间部分的1/2处，拇指的根部则位于1/4的地方。

手指第2关节位于从指尖到第3关节的1/2处。

$\frac{1}{2}$

$\frac{1}{4}$

$\frac{1}{4}$

手指

$\frac{1}{4}$

$\frac{1}{2}$

$\frac{1}{4}$

第3关节

对从指尖到第3关节为止的部分进行4等分，上面的三部分形成手指。

中指

手背朝上时手指看起来会比较长。

$\frac{1}{2}$

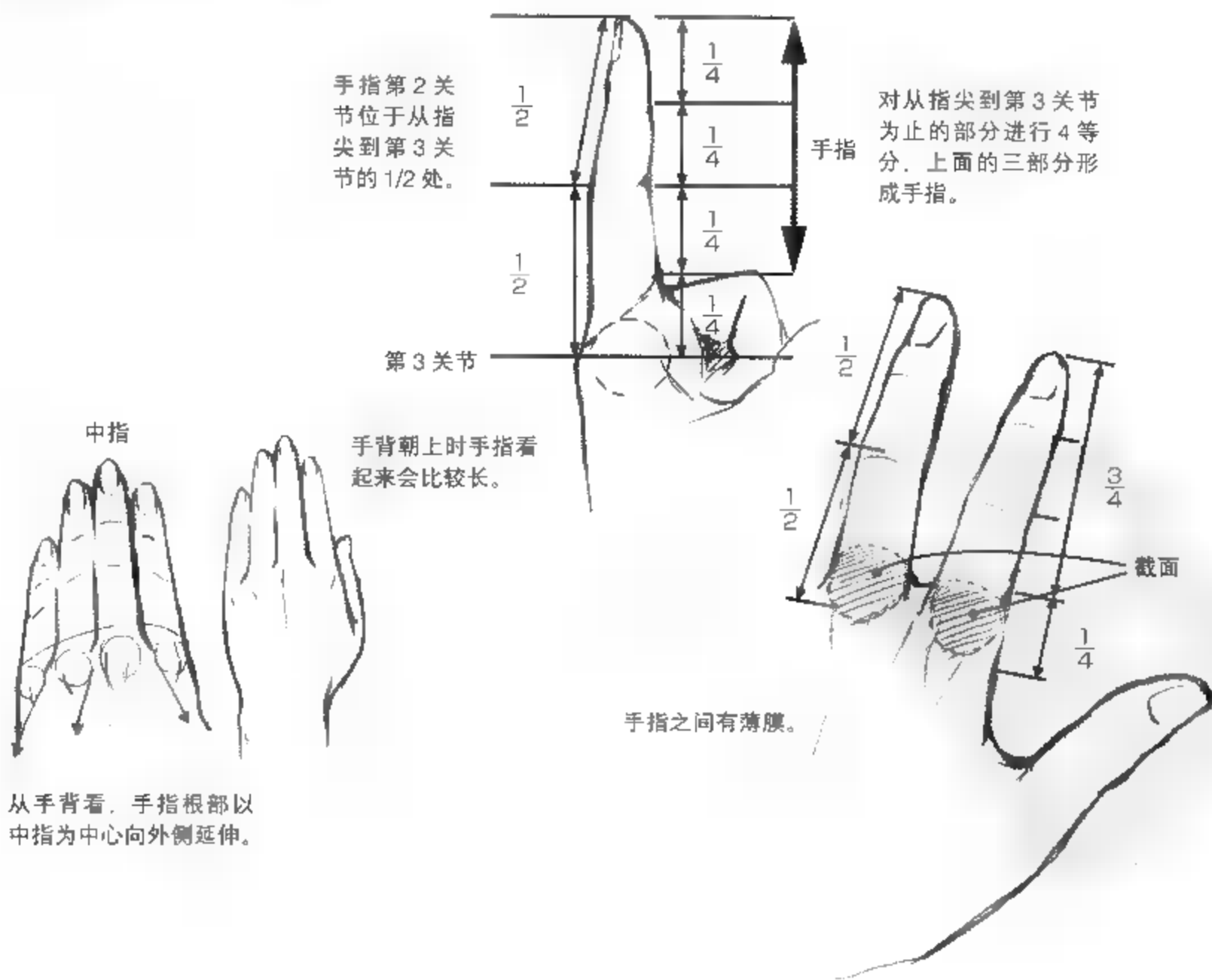
$\frac{1}{2}$

$\frac{3}{4}$

截面

$\frac{1}{4}$

手指之间有薄膜。

从手背看，手指根部以中指为中心向外侧延伸。

面部和手的比例

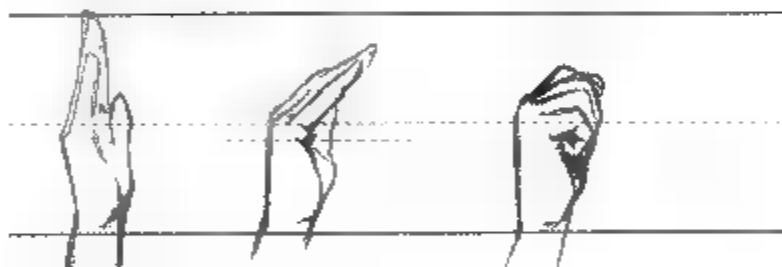
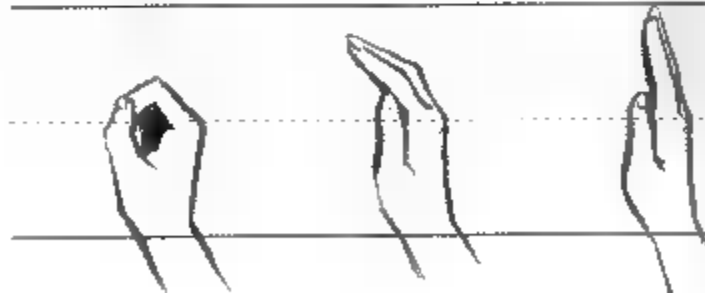
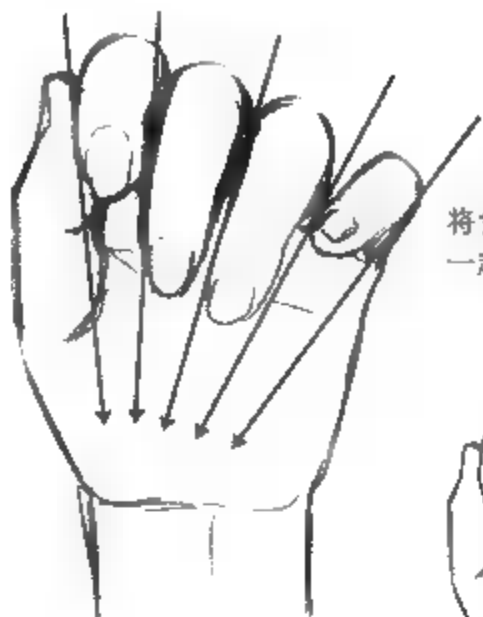
用面部的大小来作为基准，就能轻松地掌握手掌的大小。把手腕和下巴高度对齐，小指的位置就会和外眼角的位置在同一高度上。

描绘扶着面颊的手掌时就以这种大小为准。

为了让美少女的手显得修长，画的时候要注意让手部纵向比横向长。而且手指要画得纤细、柔美。不能让手指骨节显得粗大。

从张开到握住

不能让美少女用力握紧拳头。也就是说，要画成轻柔地用手指握住空气球的感觉。手指只要画成轻轻合起的程度。在描绘美少女的手和手指时，最重要的就是轻盈感。

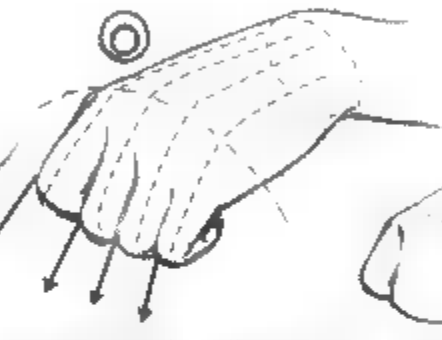
张开　弯曲　握住

握住　弯曲　张开

指尖朝向内侧。

将食指画到前面，让从中指到小指的这3根手指握在一起，就能让手部表现出肢体语言。

视觉效果图

弯曲手指时，手指和手背形成的弯曲角度最多只能到90°，无法更进一步向内侧弯曲。

×

◎

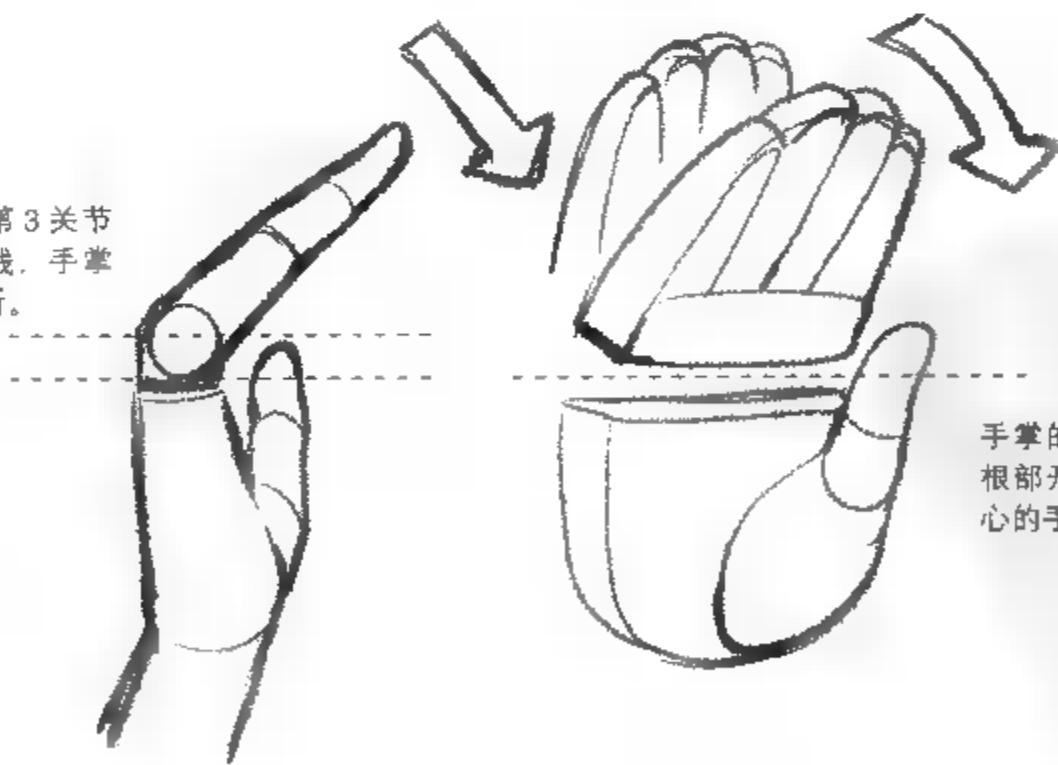
手指不能平行对齐。

让食指向前，错开不同手指的角度。

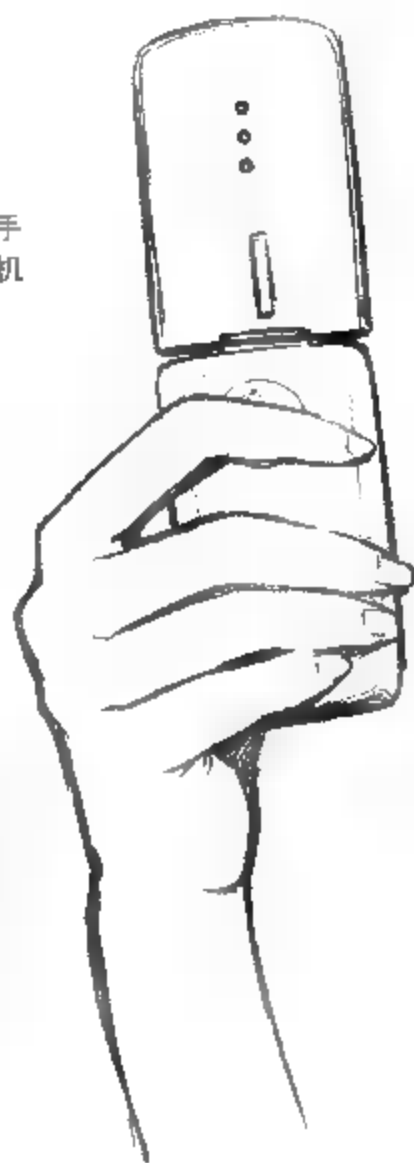
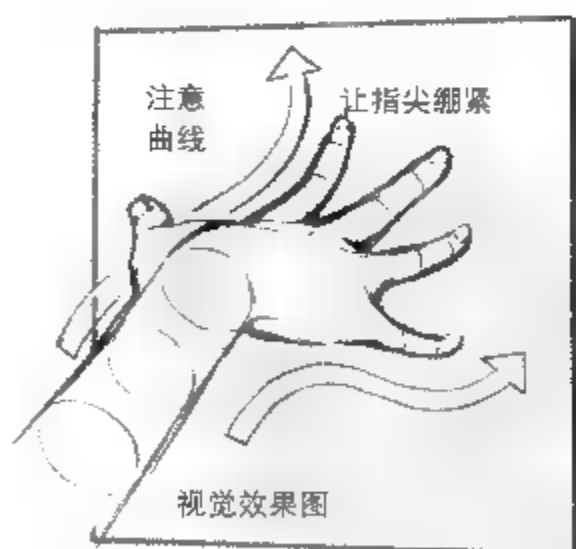
视觉效果图

视觉效果图

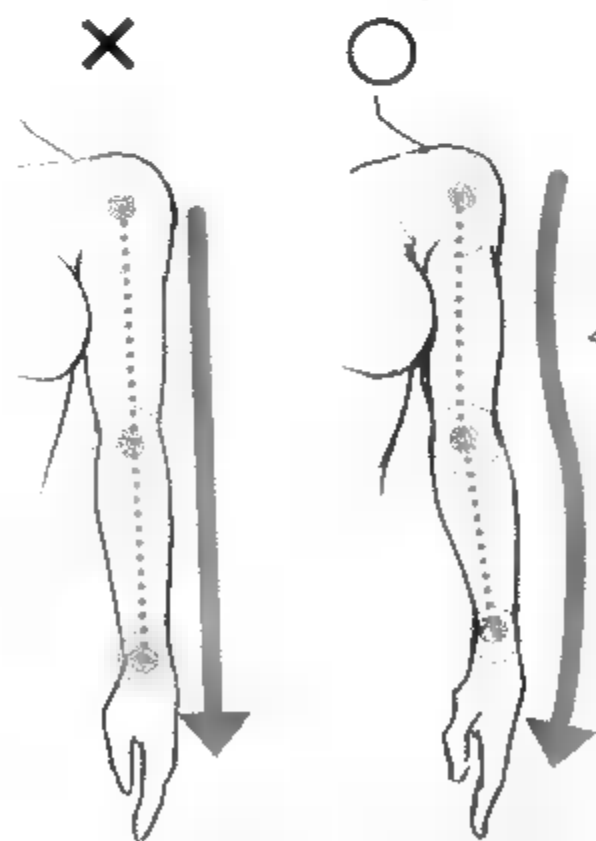
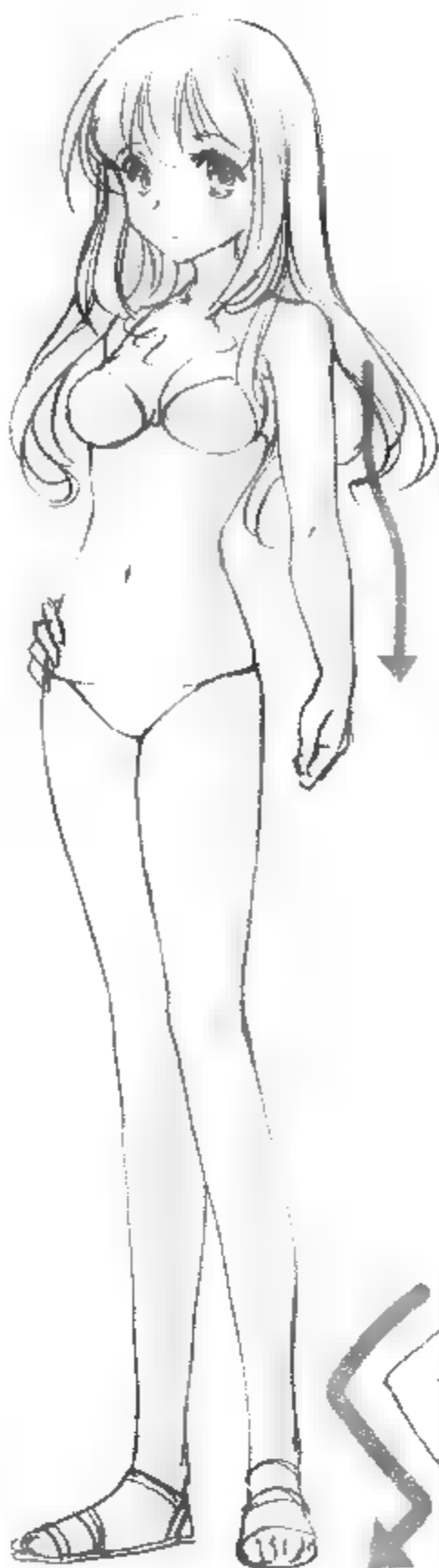
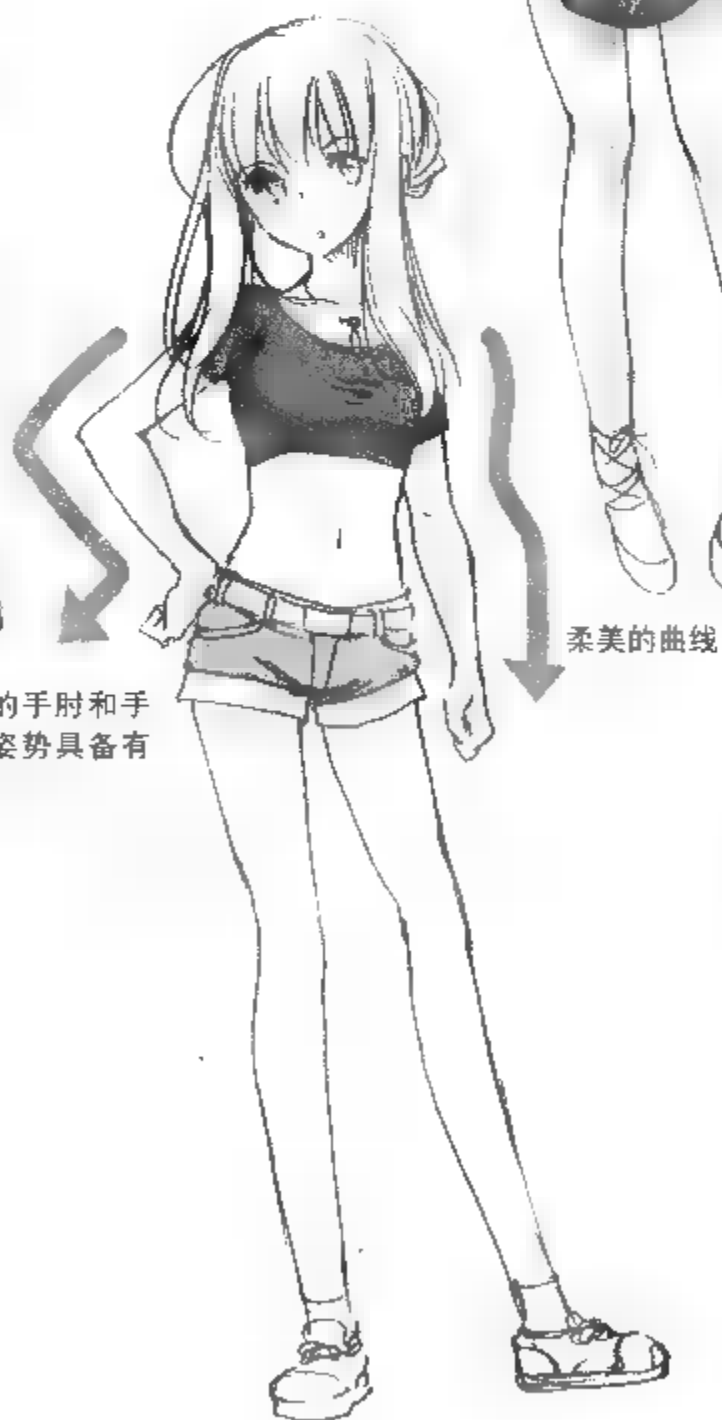
×

弯曲手指时，手指和手背之间不会形成锐角。

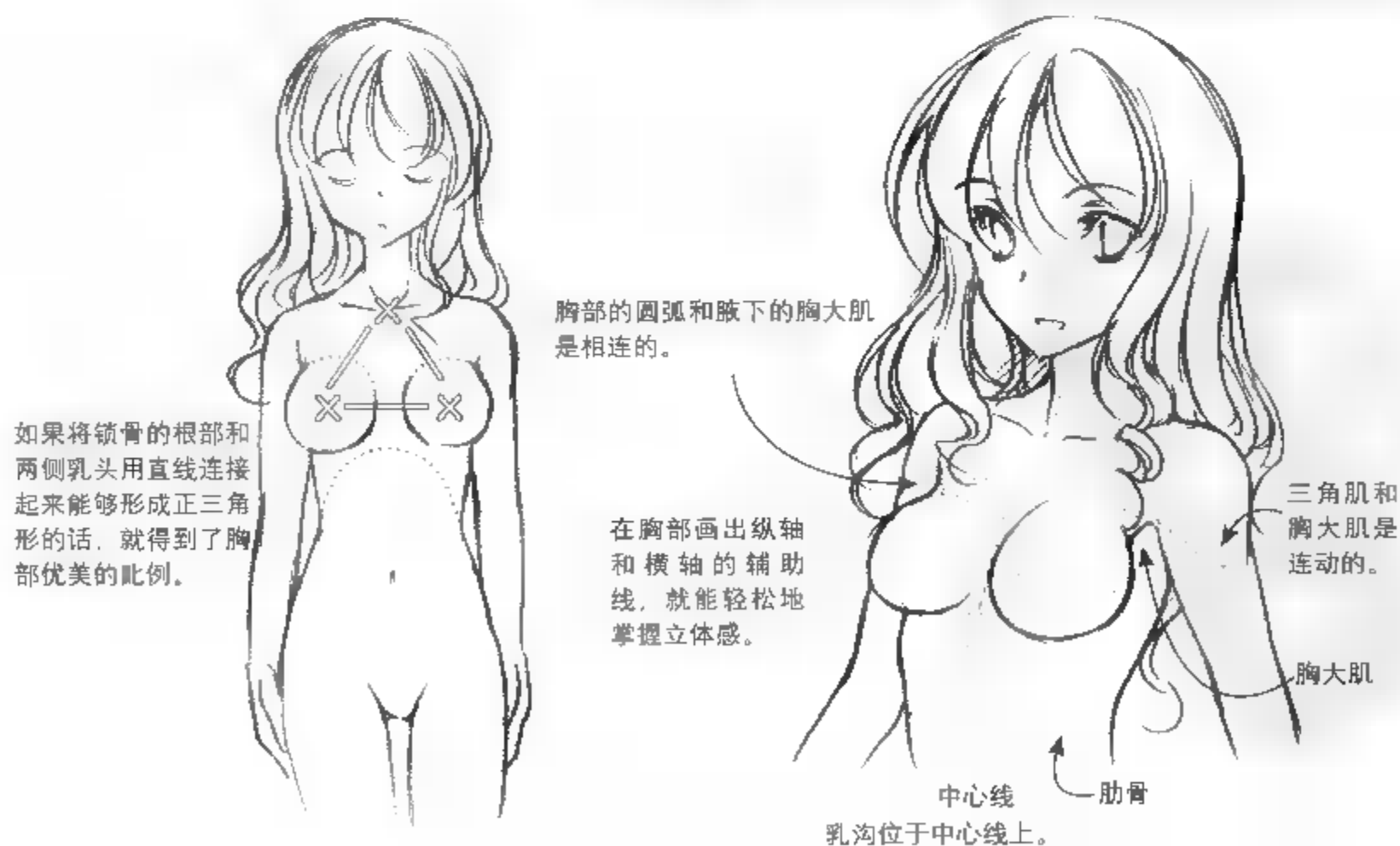
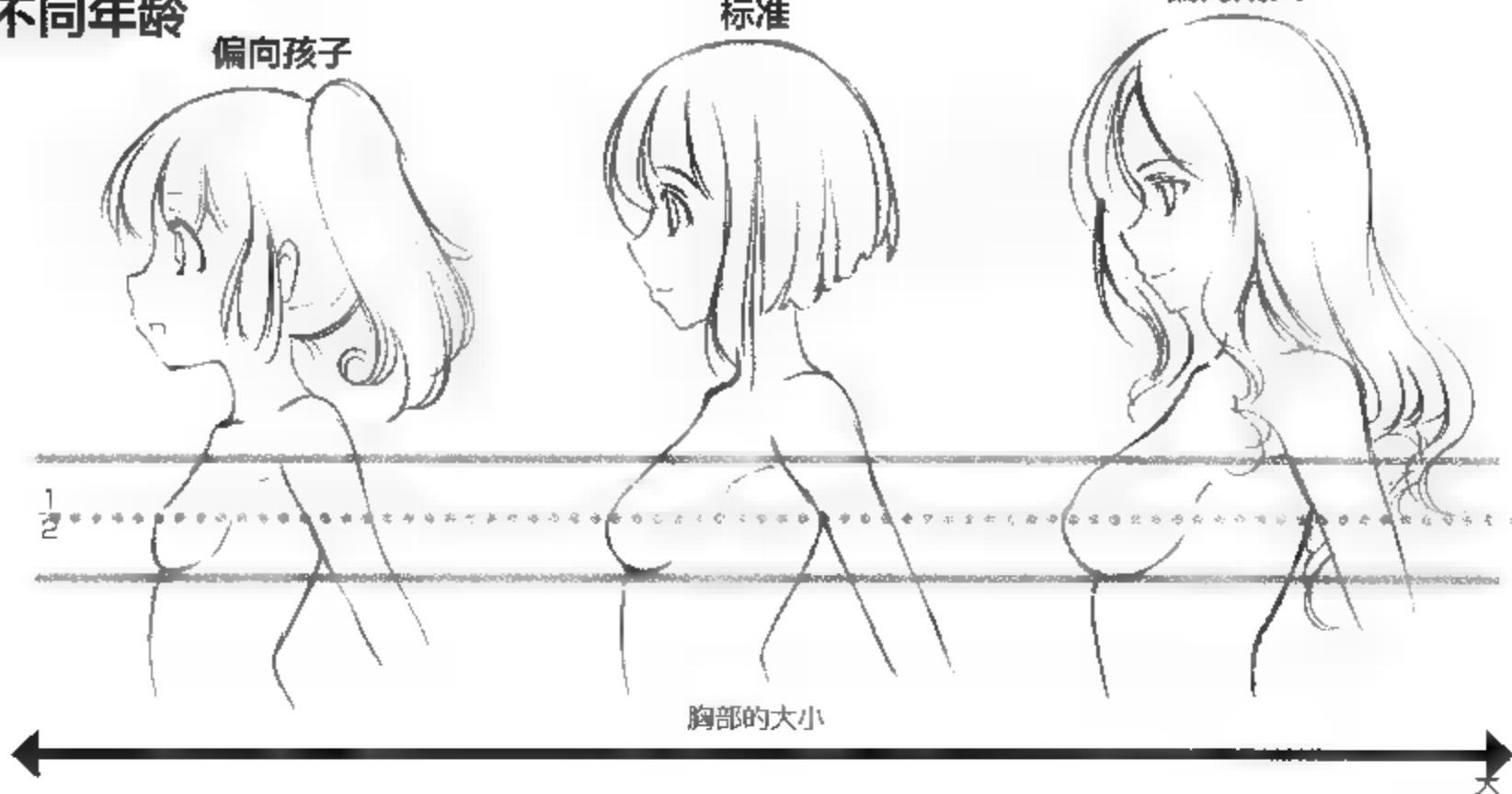
在这里形成对折

指尖的表现

食指伸展、轻轻地用指尖拿住手机，不能让人物的手握紧到让手机贴上手心的程度。
视觉效果图
视觉效果图
充分伸展的线条表现了指尖的绷紧。
视觉效果图
不要让美少女握紧手掌，而是在手指和手心之间留出空间，就能让手指看起来舒展修长，表现出轻盈感。
视觉效果图

让人物张开手指，左右手的手指交叉到一起。
视觉效果图
视觉效果图
视觉效果图
让人物舒展开指尖，绘制出有起伏而又柔美的线条。
注意曲线
让指尖绷紧
视觉效果图
把手指根部压在平板上，指尖反翘的样子。

⑫ 把握肩膀、手臂和手的曲线感

柔美的“娇态”曲线

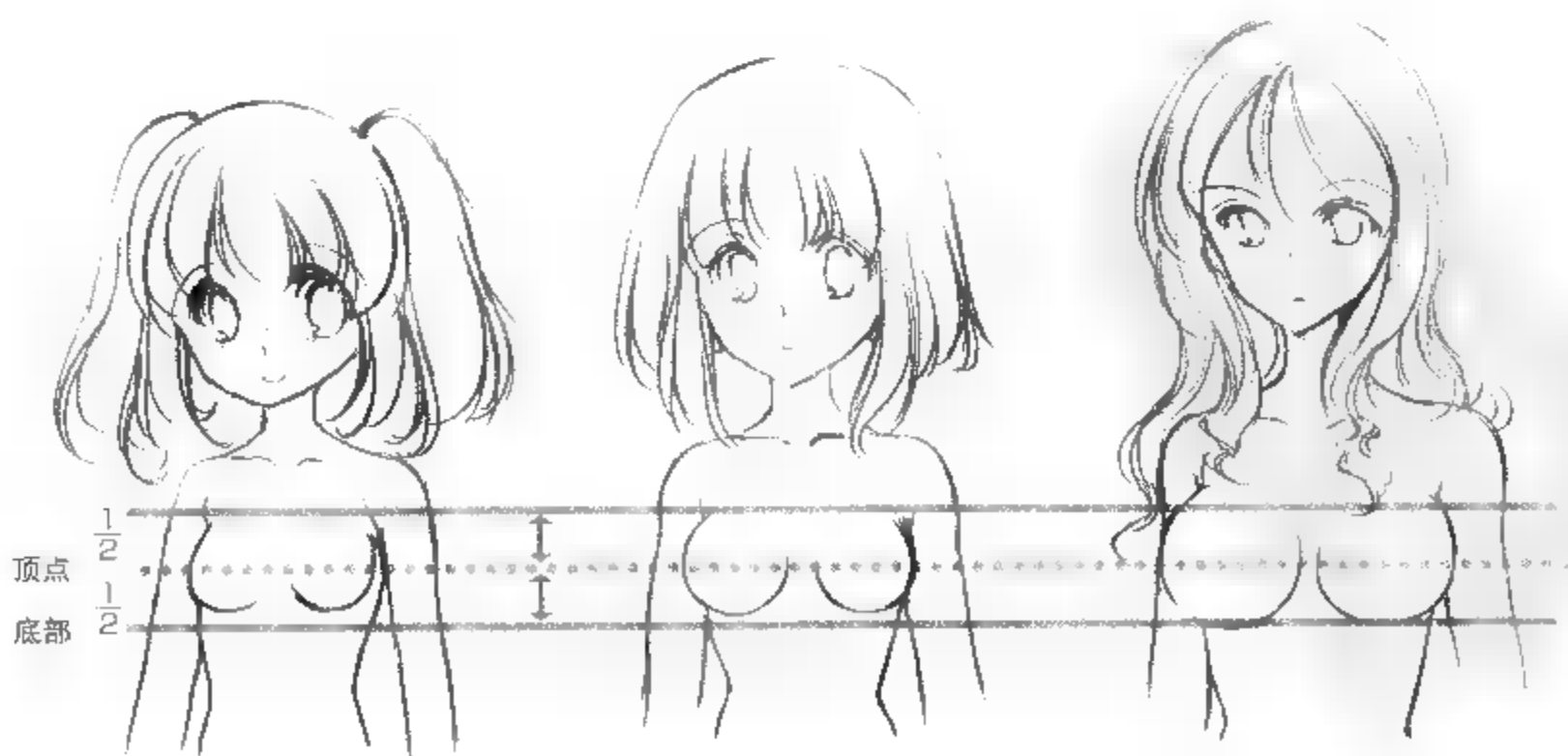
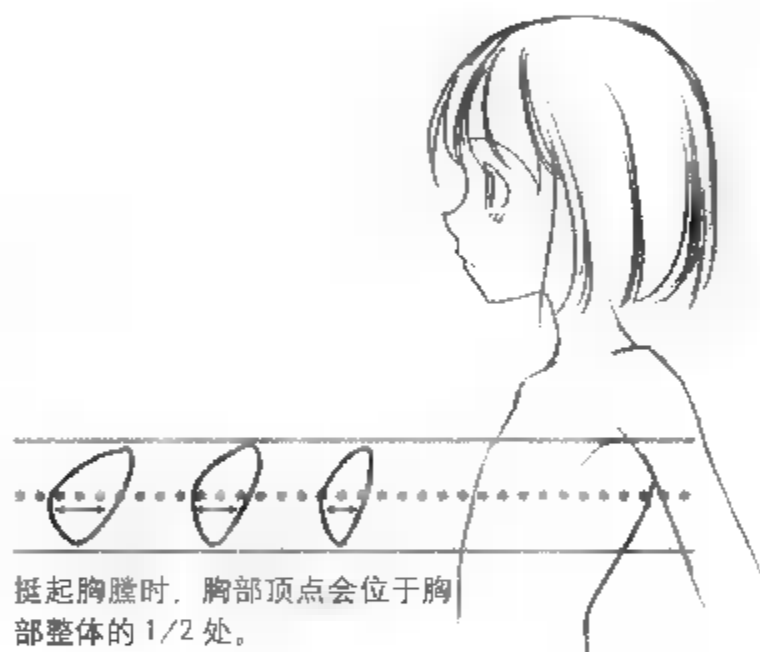
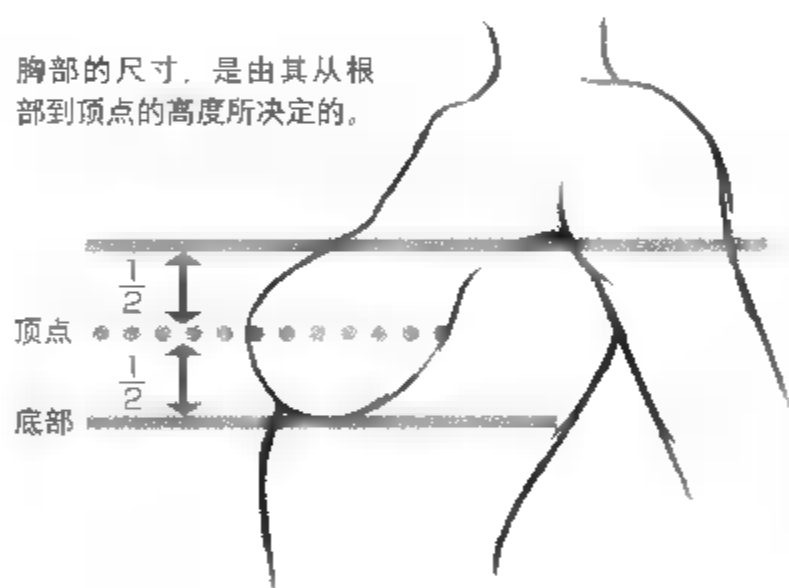
将手臂放在身体侧面，沿着身体线条描绘出柔美的曲线。这种柔美的曲线是女性娇态的来源。

手臂下垂时，不会像棍子一样呈现一条直线。手肘以下的部分会向外侧倾斜，然后手腕到手掌的部分又转向内侧，这样手臂整体就形成了起伏转折的曲线。
手臂向内侧收拢、从肩膀到手臂、手掌的部分就会形成起伏转折的曲线，让人物拥有了美丽的娇态。
柔美的曲线
通过弯曲人物的手肘和手腕，让人物的姿势具备有曲线感的变化。

⑬ 胸部的绘制方法

基本型

说到女性特有的魅力，胸部就是不可忽视的部分，不过也是最难画的身体部位。描绘胸部的关键就在于能否顺利地掌握胸部的立体感。

不同年龄

胸部的尺寸，是由其从根部到顶点的高度所决定的。

1/2
顶点
1/2
底部

挺起胸膛时，胸部顶点会位于胸部整体的1/2处。

1/2
顶点
1/2
底部

即使胸部的大小有变化，顶点的位置关系也不会改变。

角度

用于小到中尺寸的胸部　用于中到大尺寸的胸部

为了便于掌握胸部的角度，要在相当于胸部样本的甜面包和肉包子上加入纵轴、横轴的线条。

胸膛是个曲面，所以甜面包会朝向外侧。也就是说乳头是朝外的。

外侧　外侧

挺胸

挺起胸膛并放上甜面包，甜面包就会朝向斜上方，同样，乳头也朝向斜上方。

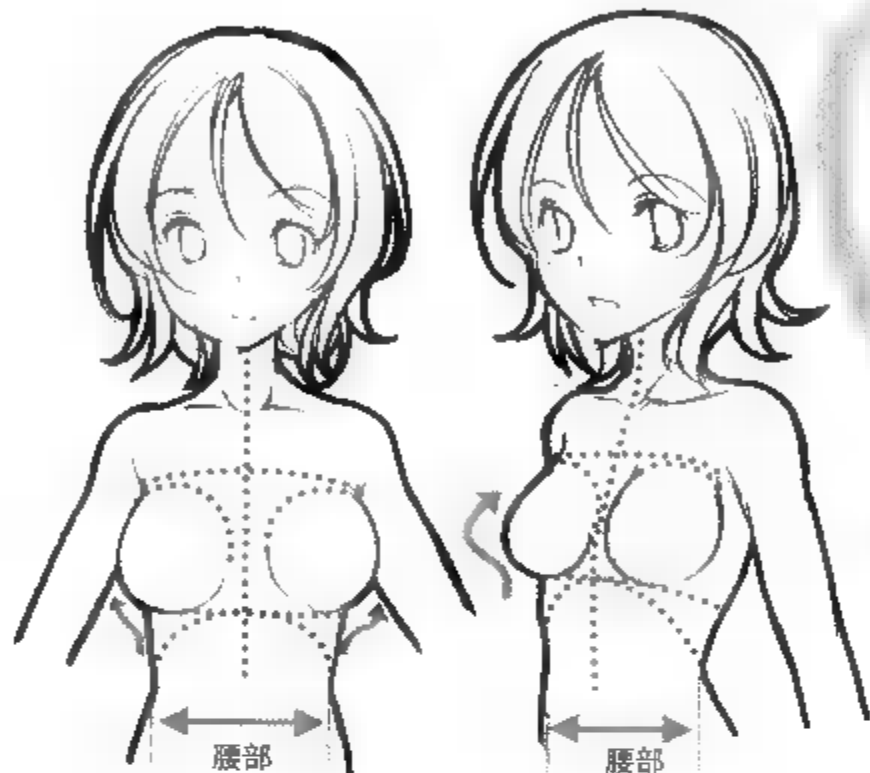
总之胸部乳头是朝上、朝外的。

加入中心线和肋骨草图后，能轻松掌握身体的角度和立体感，也更容易画出相应的胸部角度。

让肉包子的角度配合胸膛的角度。

让胸部显得美丽的窍门

掌握让胸部看起来美丽的窍门，就等于获得了创造美少女的有力武器。

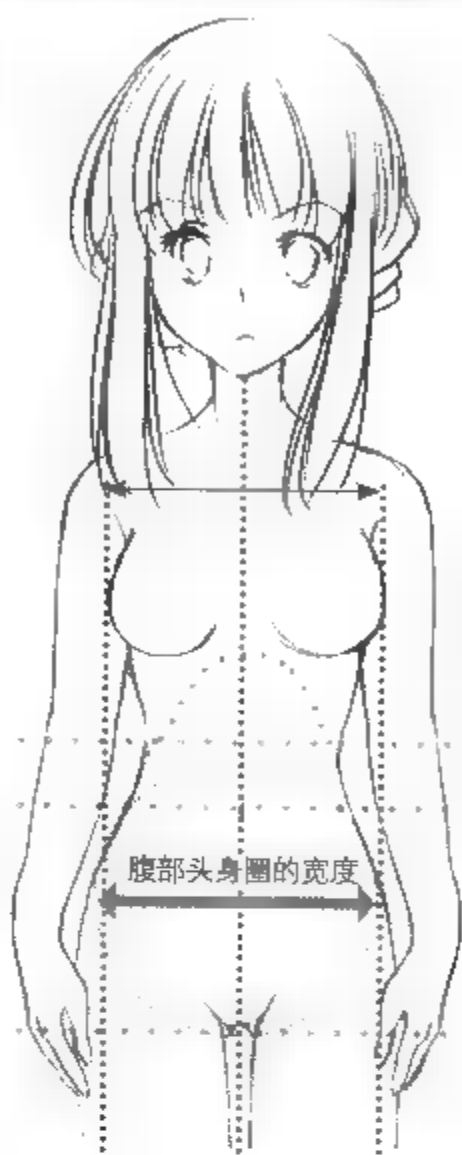
从年龄上来说美少女还是少女，所以就算强调胸部线条，也不能让她看起来太过丰满。胸部过大的话，看起来就会变成成人了。

让人物将手放在腰部，上半身进行扭转，胸部线条就会得到强调，人物的姿势也会变得更美。

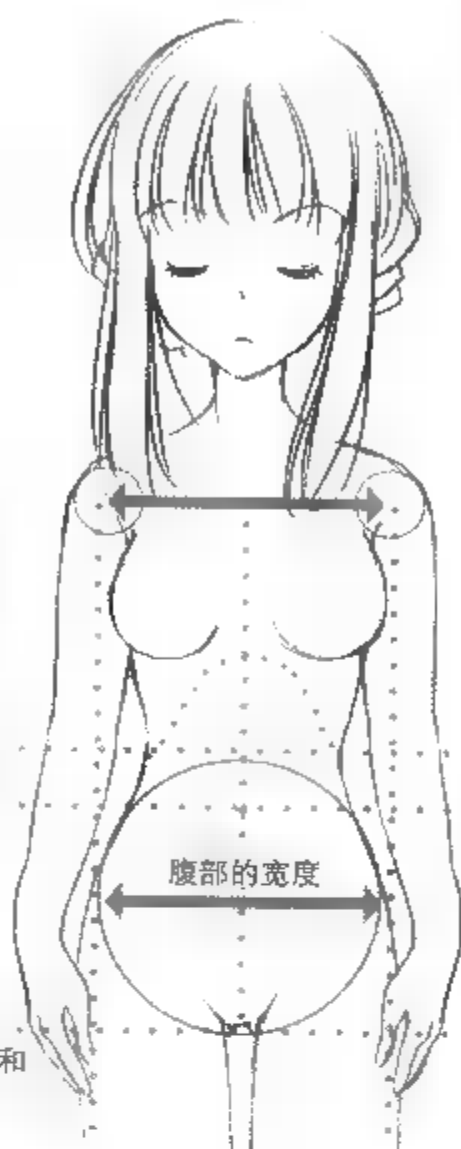
让人物的身体斜转，胸部的突起就会展现在身体的轮廓上，并且让身体看起来更加纤细。这样可以进一步强调胸部线条，让人物轮廓更加美丽。

向后拉肩膀，挺起胸膛。

通过抬起手臂和肩膀来托起胸部。

胸部和腰部连接处的绘制方法→

正面

将左右肩膀草图中圆形的中心连接起来，得到的长度会和腹部头身圈宽度大致一样。

用大圆形或是球体去构思腹部的头身圈。

肚脐位于比腰部略微靠下的地方。

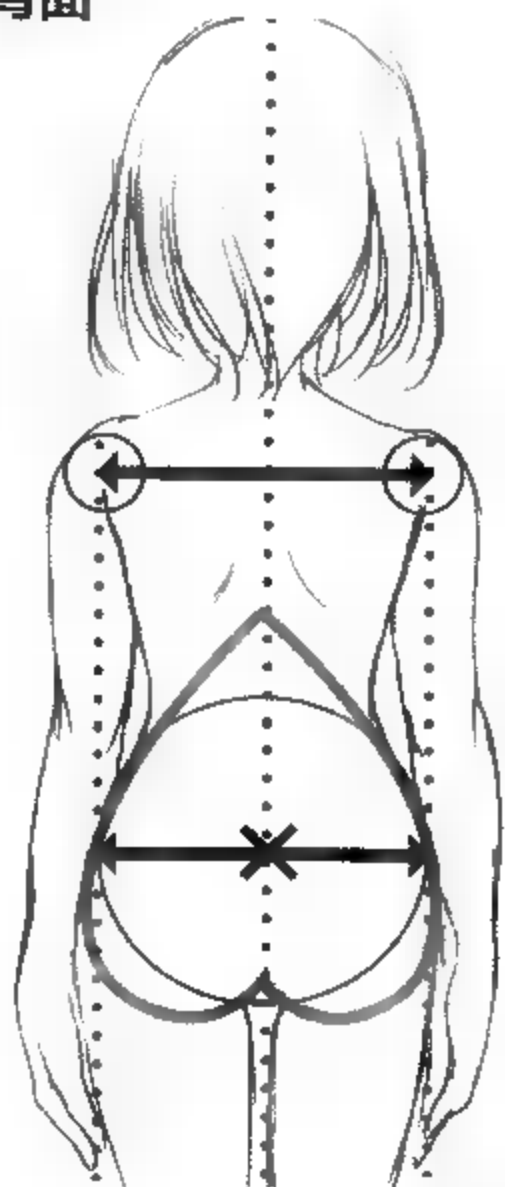
手指第三关节和大腿根在同一高度上。

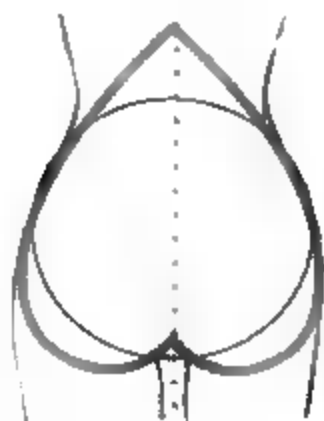
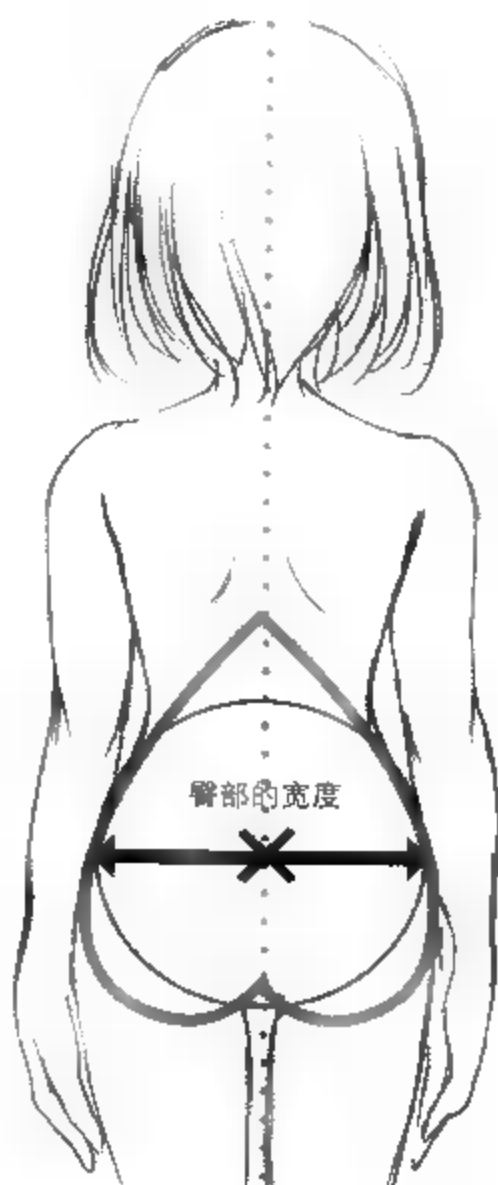
添加大腿根和腿部。

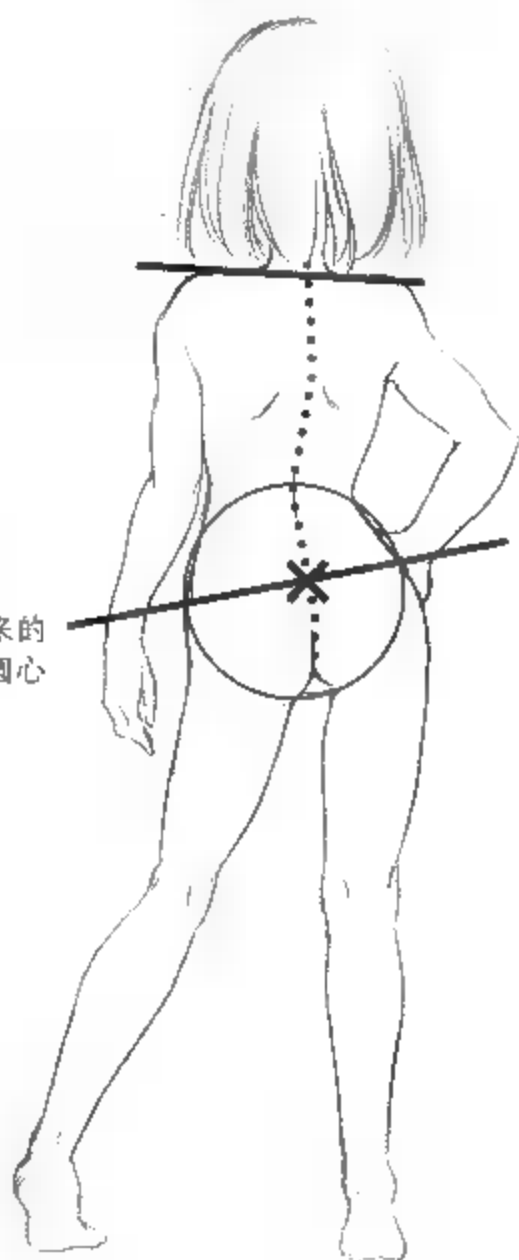
配合从胸部延伸下来的中心线来决定腰腹部的方向。

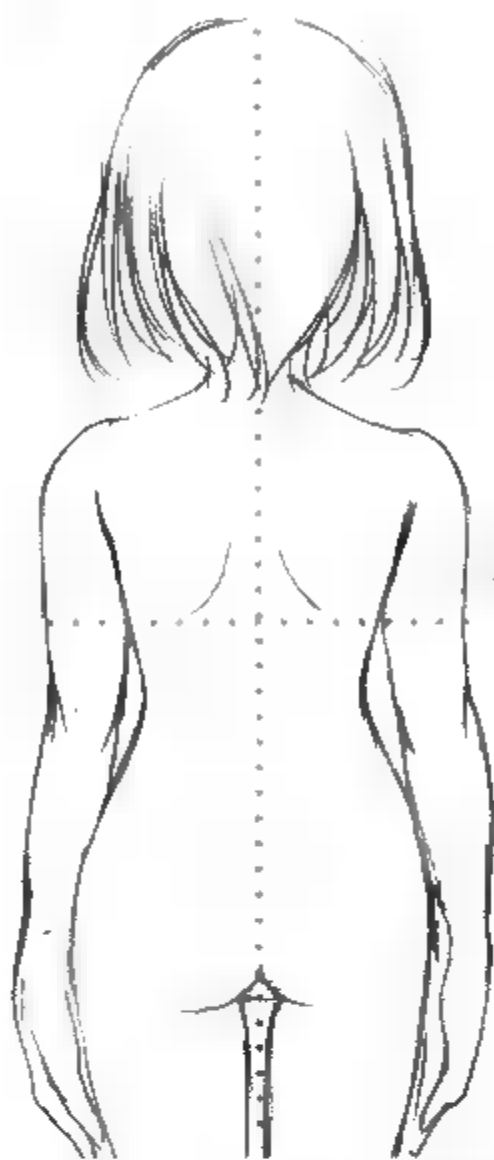
从头身圈草图中获得腹部的形状。

要让从胸部延伸下来的中心线和腹部的圆心相配合。

背面

和正面的情况一样。

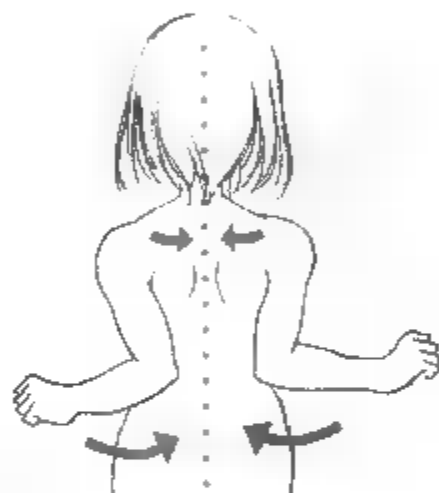
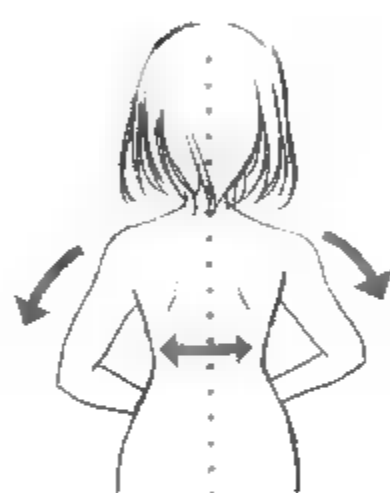
臀部的形状是倒置的心形。

添加上臀部和腿。

让从脊背延伸下来的中心线和臀部的圆心相重合。

根据臀部头身圈草图画出臀部。

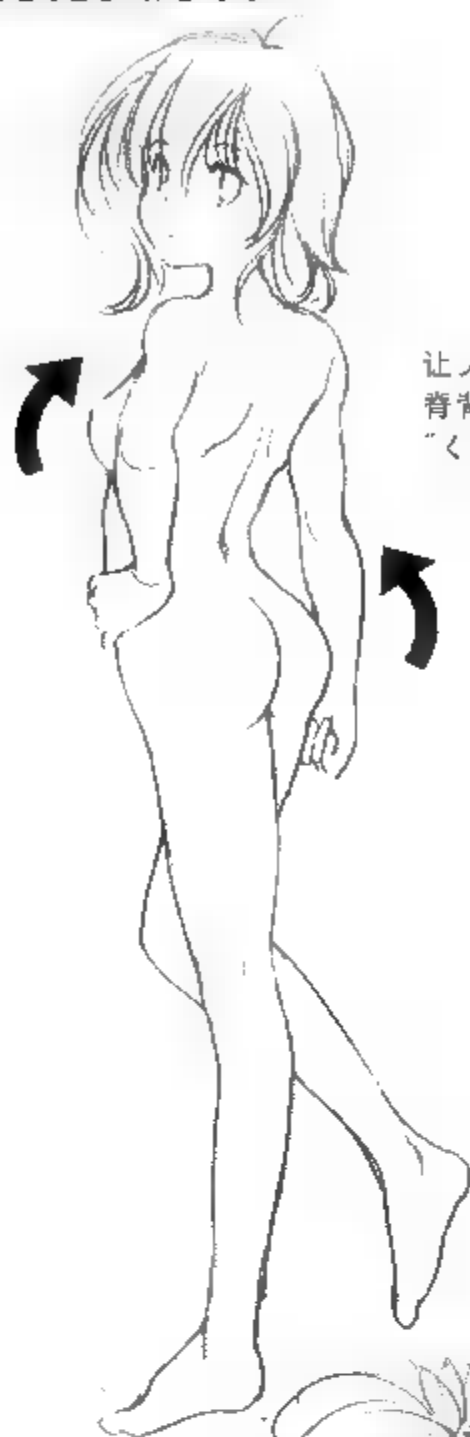
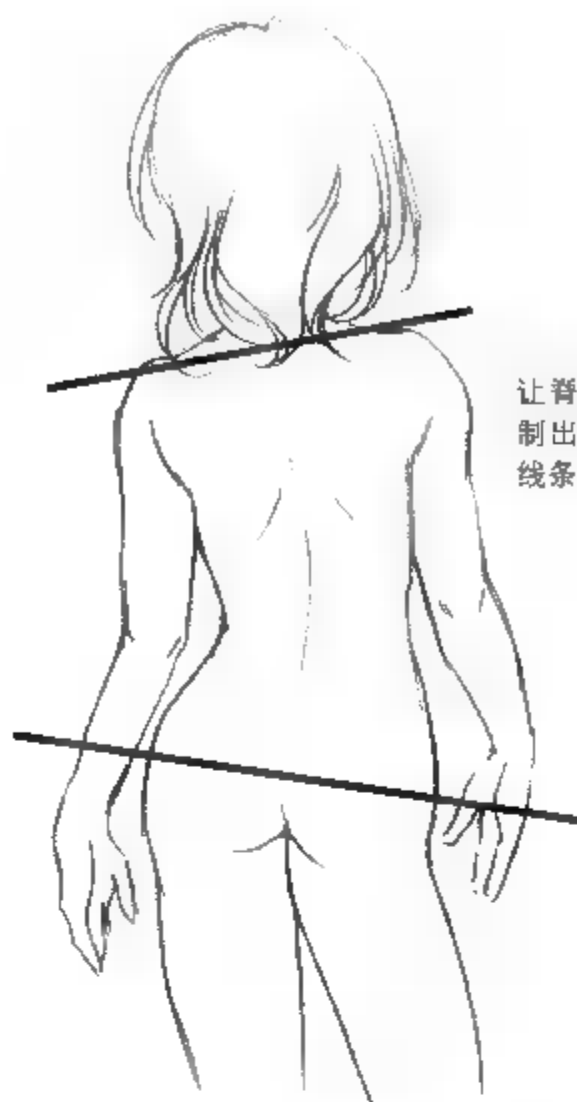
⑮ 脊背的绘制方法

肩胛骨和乳房下部在同一高度上。

脊背越接近于“く”形，人物看起来就越有魅力。

抬起手臂，肩胛骨也会随之抬起。

脊背的线条富有曲线感（脊背的中心线）

合拢肩胛骨

打开肩胛骨

让人物跑动时交替探出手和腿，脊背就会处于扭转状态。

让脊背更好看

让人物挺胸提臀，脊背形成了明显的“く”形。

让脊椎向左右弯曲，绘制出曲线感十足的美丽线条。

让人物在弯腰的姿势下挺胸，脊椎就会呈现出优美的曲线。

这个姿势会让人物的腹部向前挺，所以脊背的“く”形就延伸向了紧绷的臀部线条。

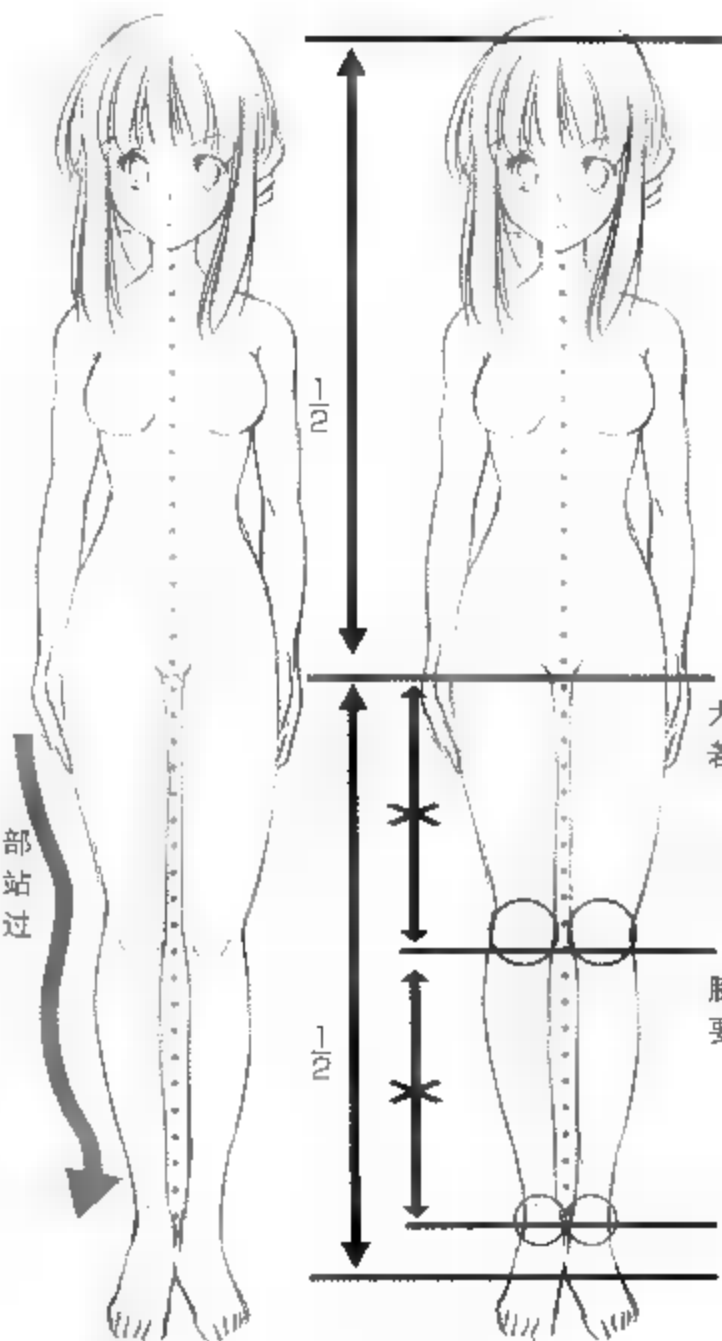
⑯腿和脚的绘制方法

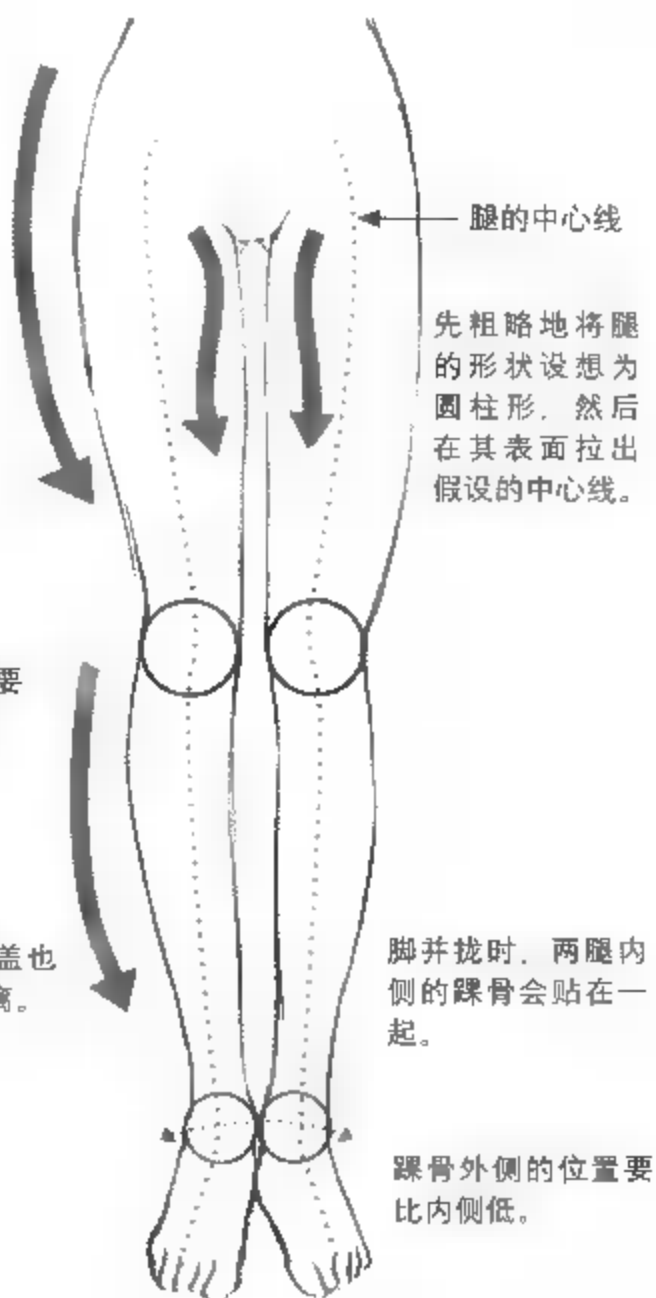
正面

站立

让人物的腿部有曲线感。站立时也不能过分僵直。

$\frac{1}{2}$

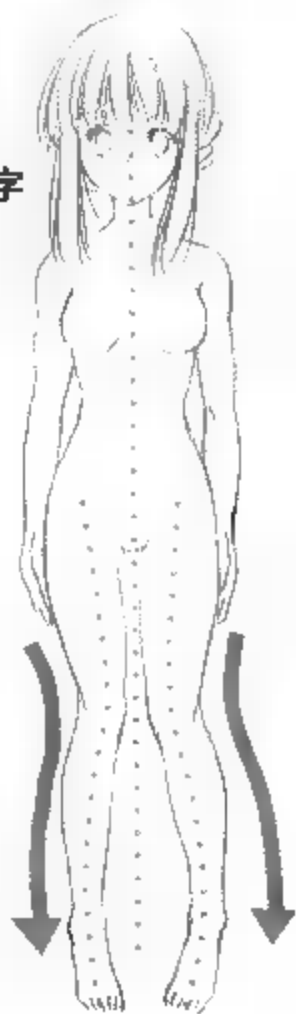
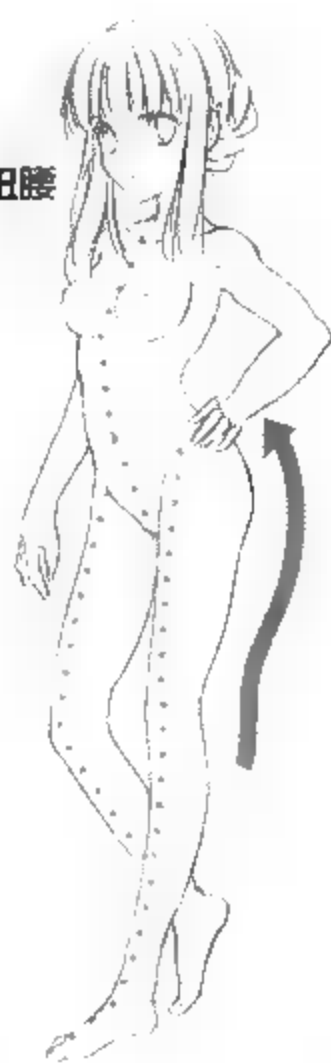
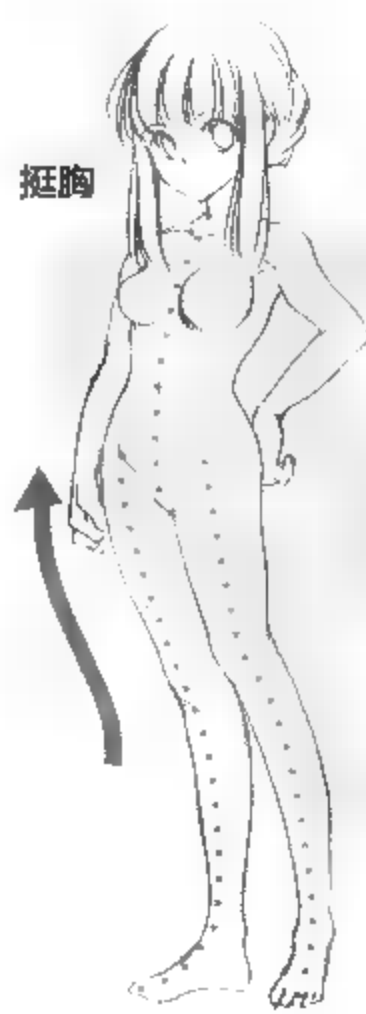
$\frac{1}{2}$

大腿内侧要若即若离。

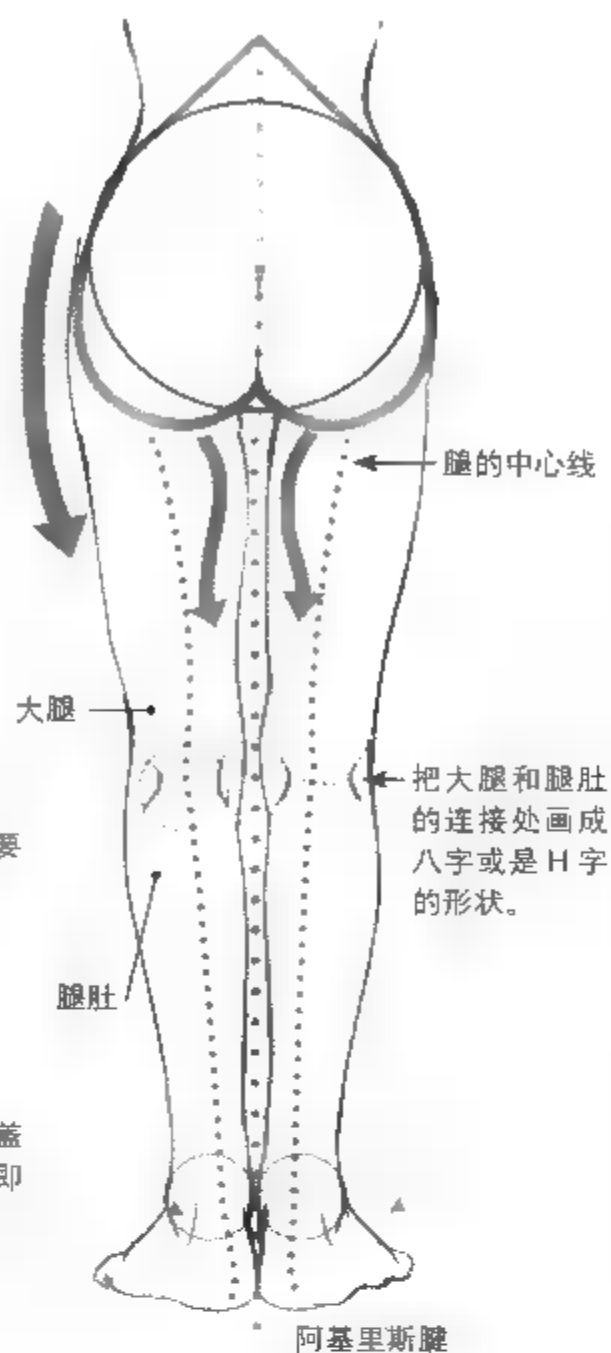
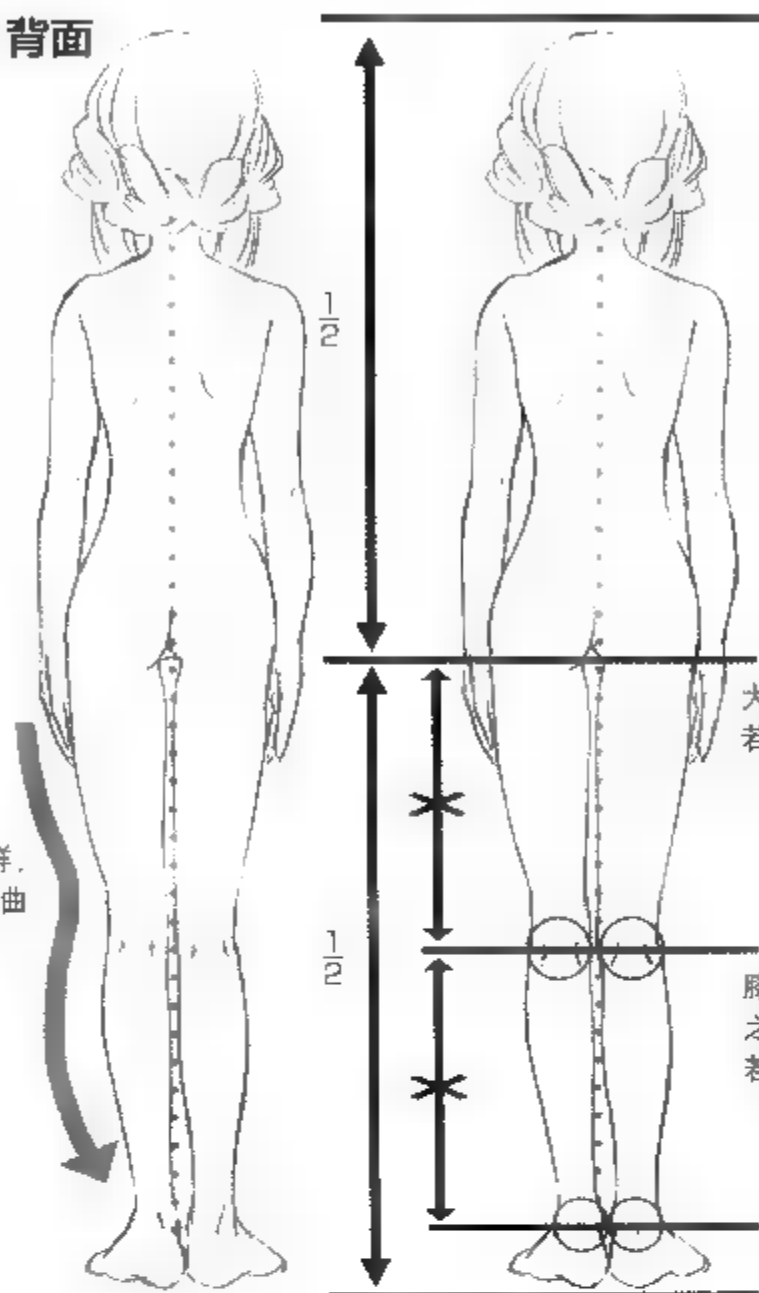
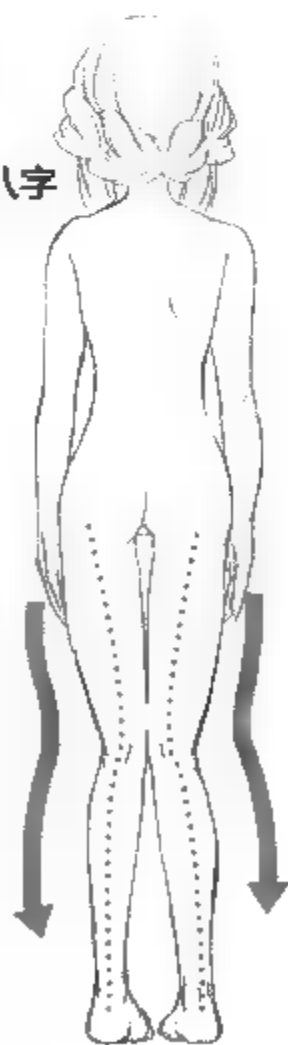
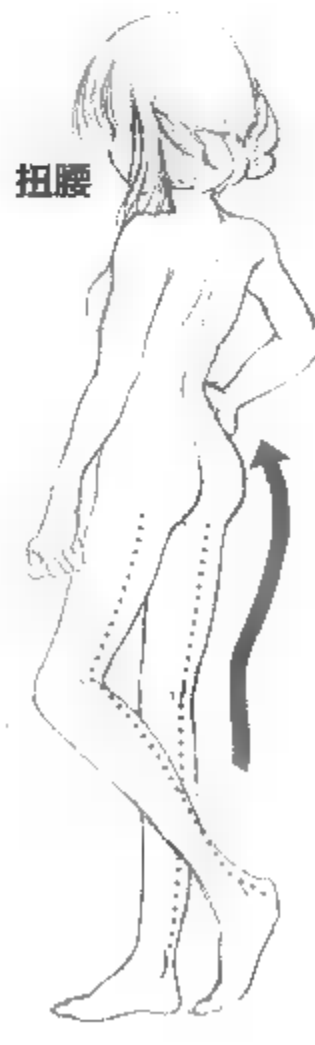
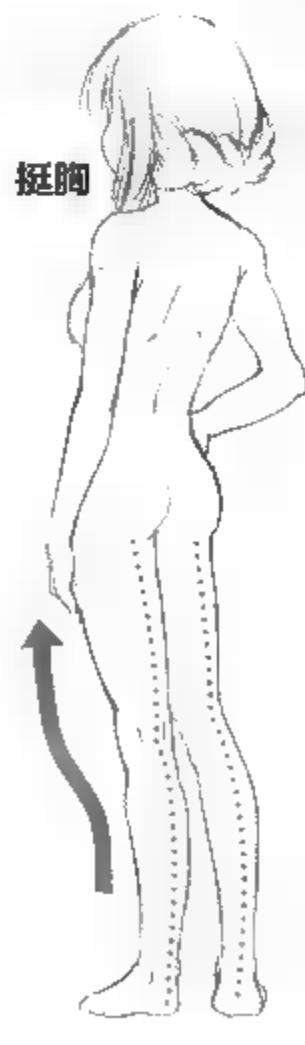
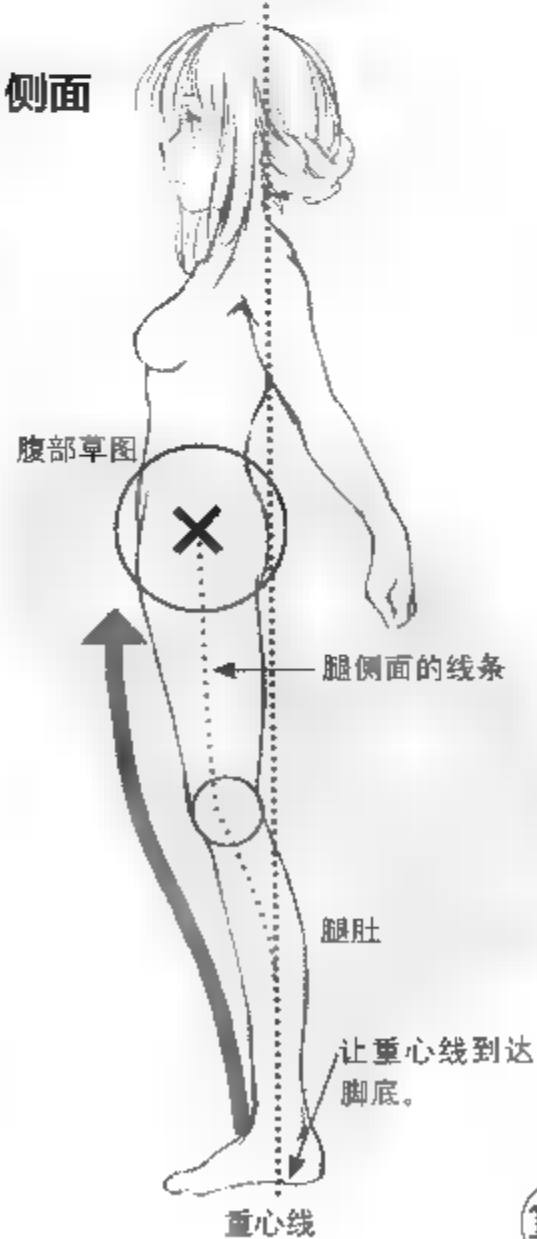
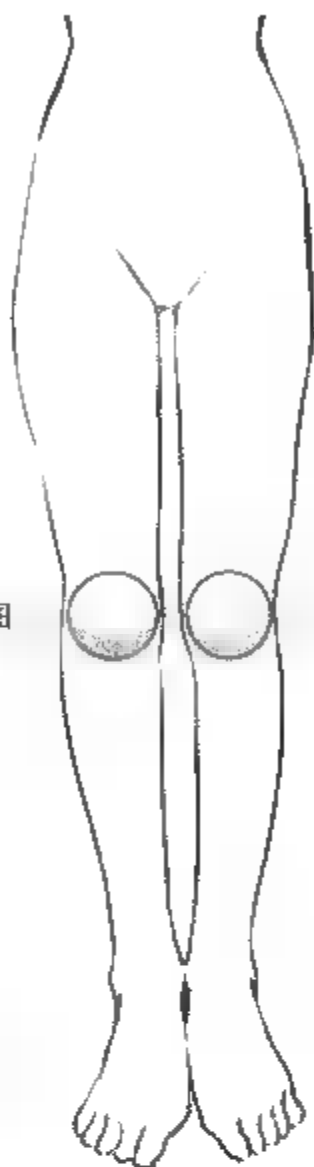
膝盖和膝盖也要若即若离。

腿的中心线

先粗略地将腿的形状设想为圆柱形，然后在其表面拉出假设的中心线。

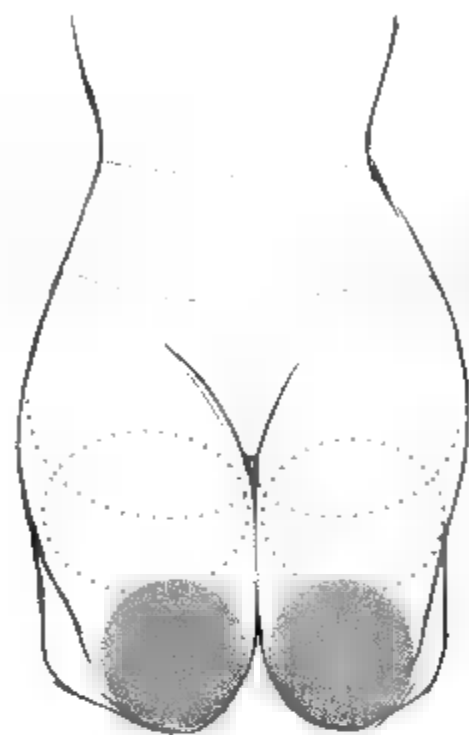
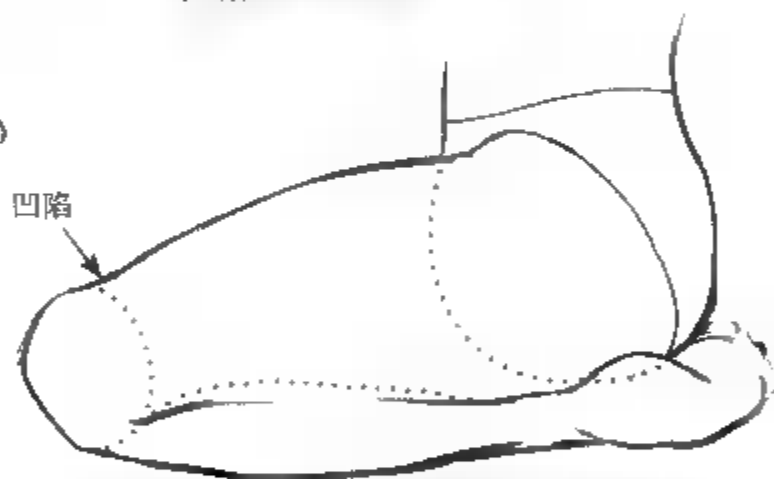
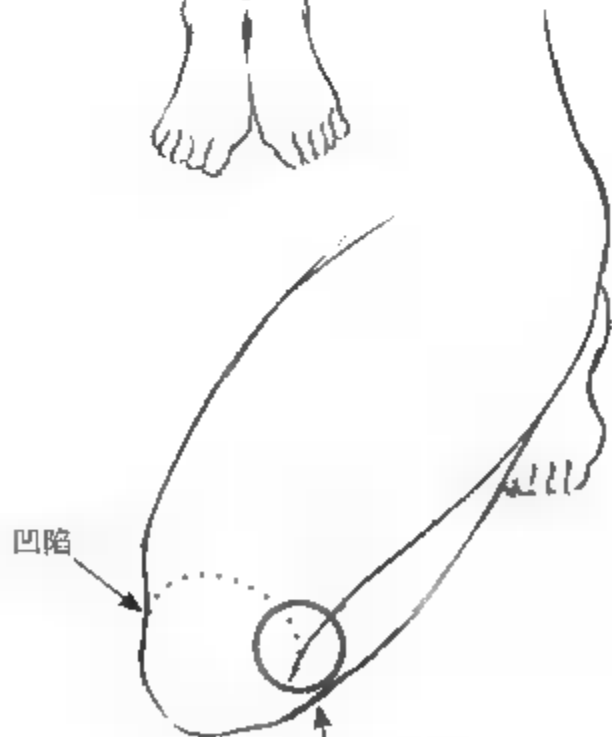
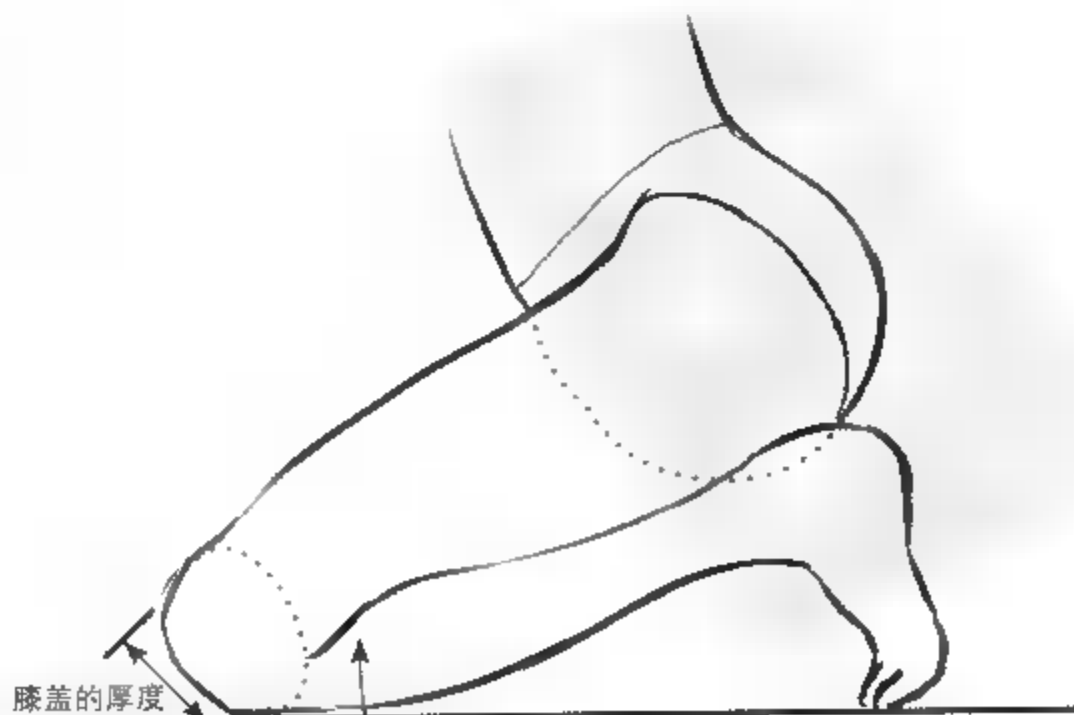
脚并拢时，两腿内侧的踝骨会贴在一起。

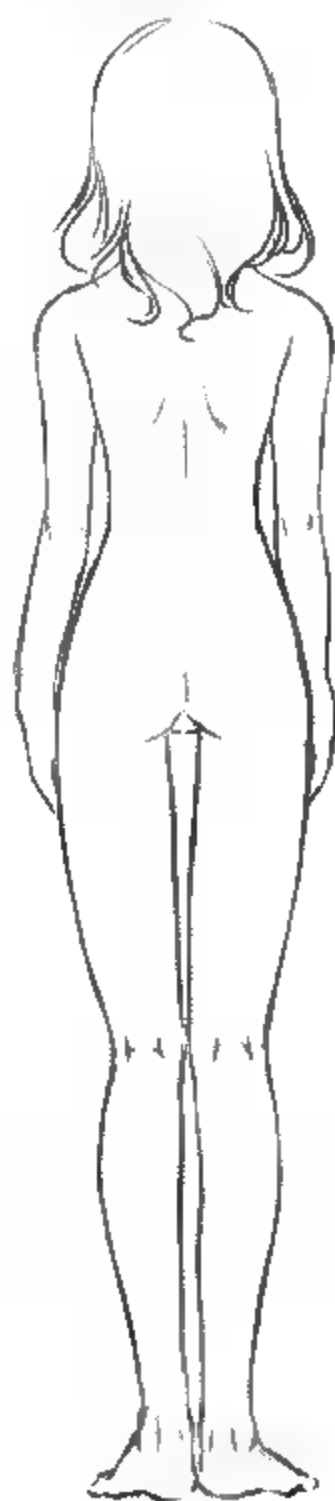
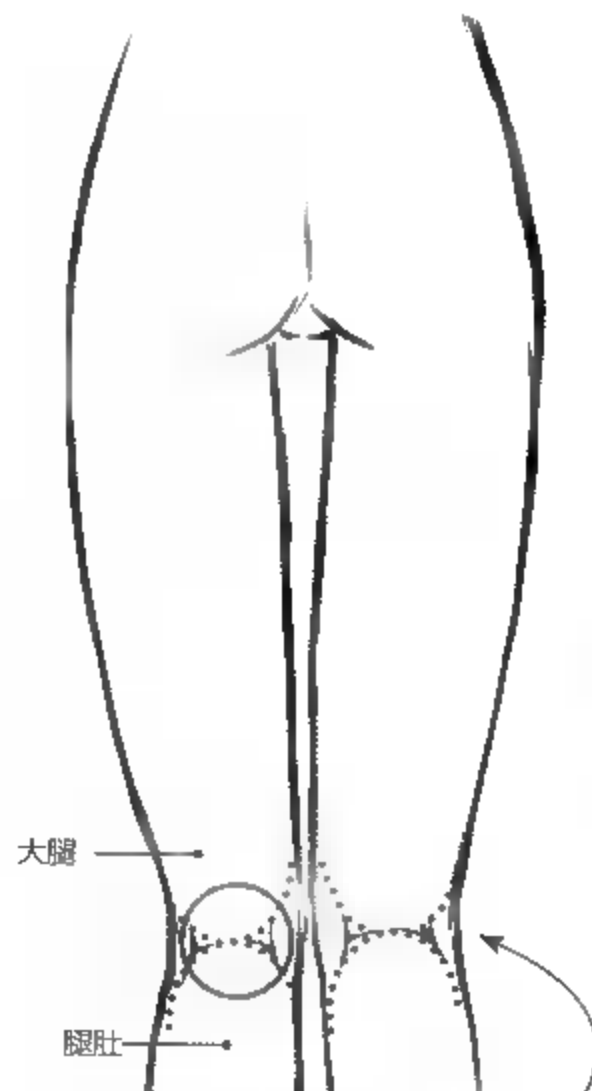
踝骨外侧的位置要比内侧低。

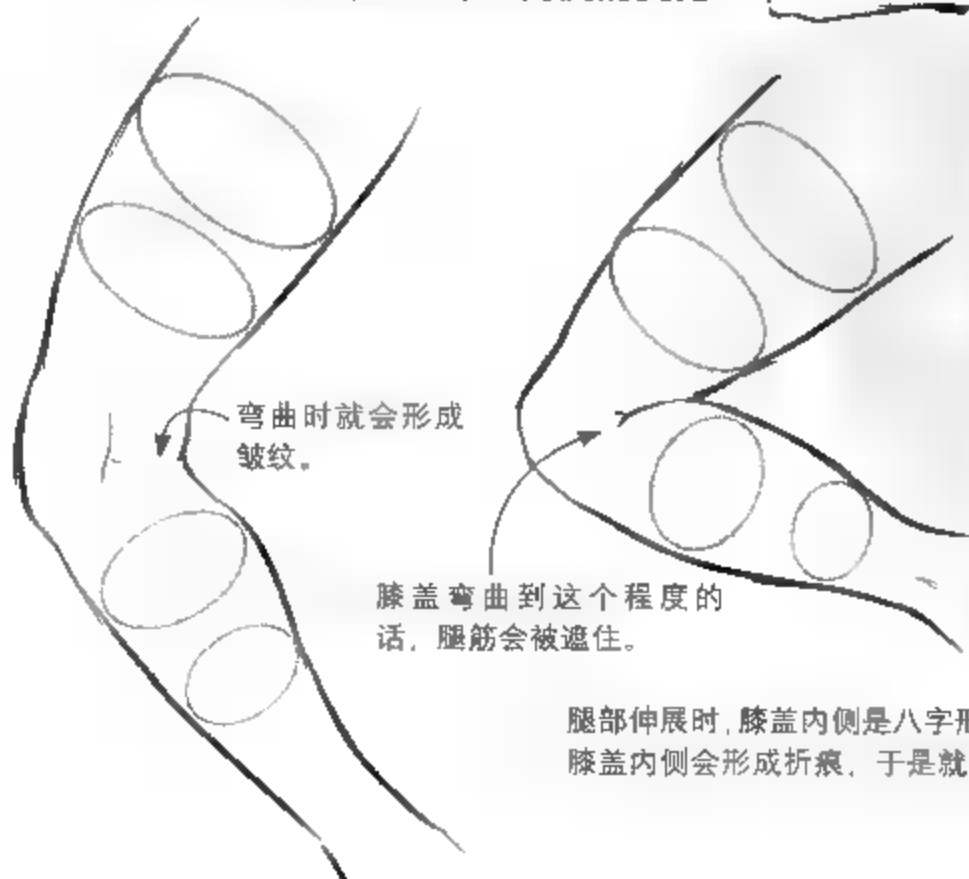
内八字

扭腰

挺胸

背面・侧面

站立・背面

1/2
1/2
和正面一样，要描绘出曲线。
大腿内侧要若即若离。
膝盖和膝盖之间要若即若离。
腿的中心线
大腿
把大腿和腿肚的连接处画成八字或是H字的形状。
腿肚
阿基里斯腱
侧面
内八字
扭腰
挺胸
腹部草图
腿侧面的线条
腿肚
让重心线到达脚底。
重心线

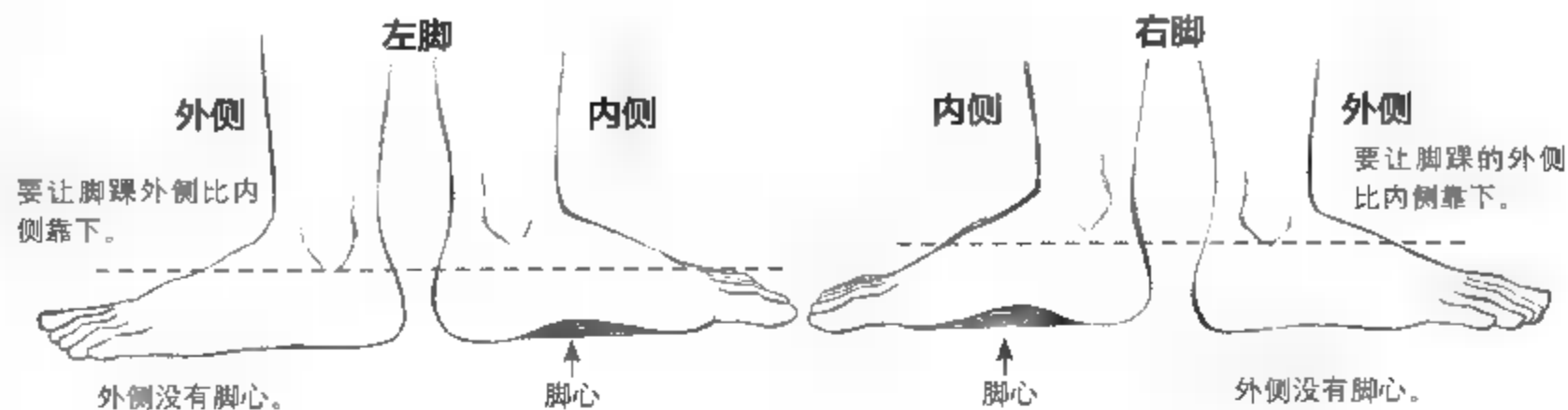
膝盖形状

要想让人物角色看起来自然，必须掌握腿部的基本绘制方法。。

膝盖内侧在伸展或是弯曲腿部的时候形状也会有所变化。

全身图 背面

虽然膝盖内侧非常难画，不过要想让美少女看起来魅力十足，这里是非常重要的环节。要在理解大腿和腿肚之间连接构造的基础上，画出美丽的八字或H字的形状。

膝■内侧的形状

在弯曲腿部时的膝盖内侧的变化

腿部伸展时，膝盖内侧是八字形，但在弯曲腿部后，膝盖内侧会形成折痕，于是就变成了H字形。

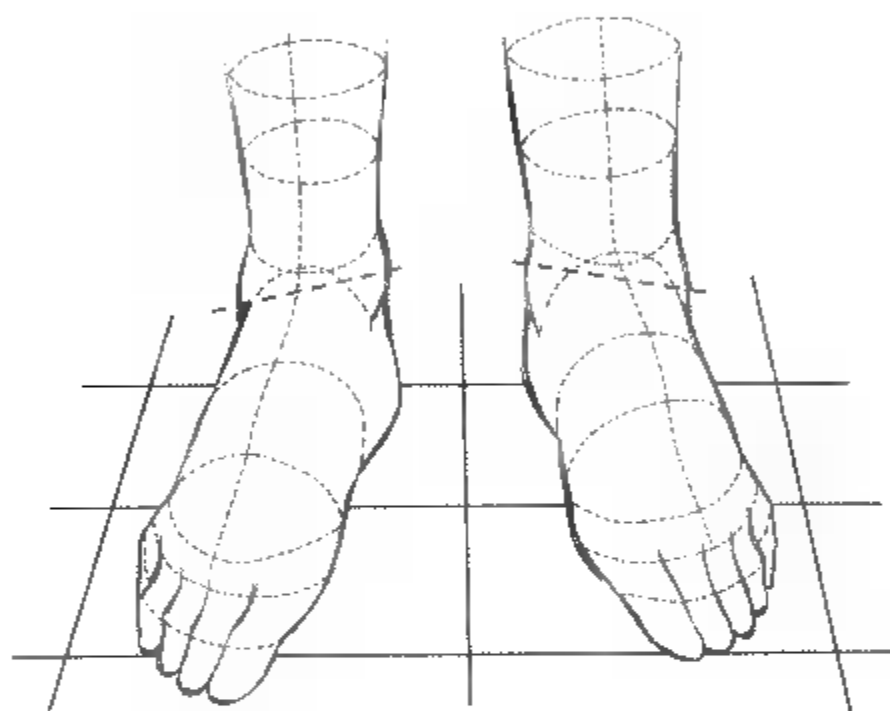
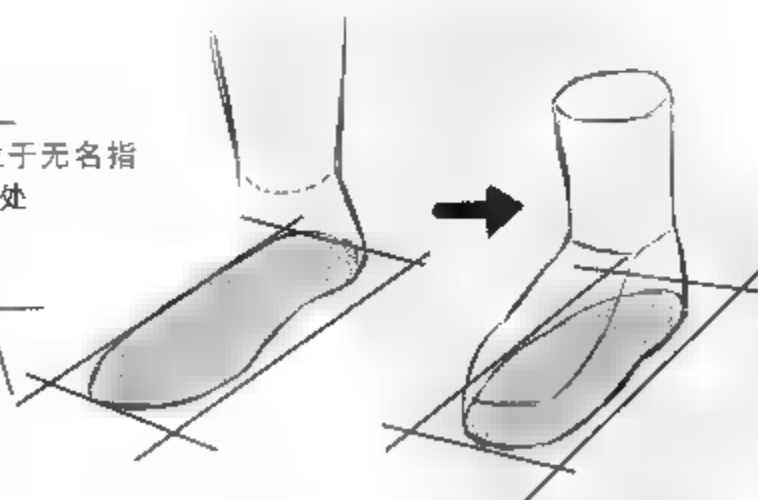
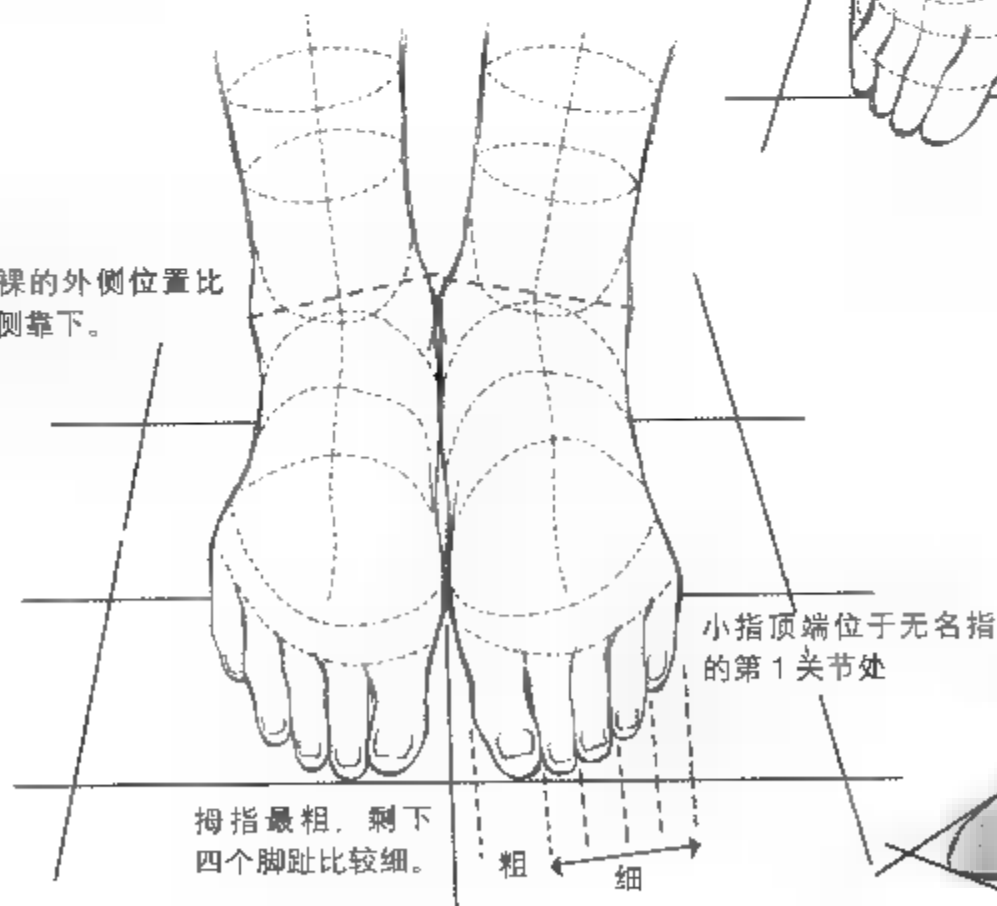
脚的绘制方法

内 外

外侧没有脚心，所以会紧贴着地面。

脚裸的外侧位置比内侧靠下。

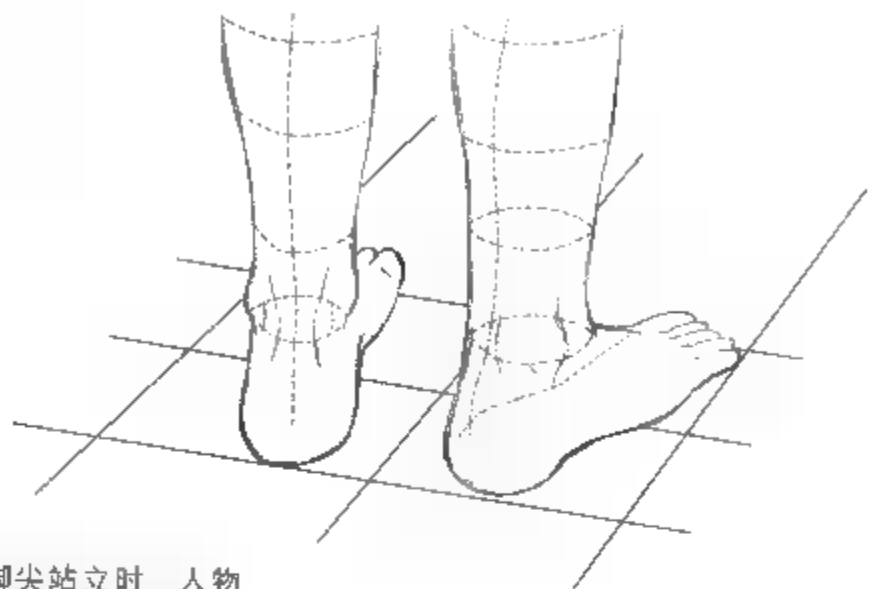
小指顶端位于无名指的第 1 关节处

拇指最粗，剩下四个脚趾比较细。

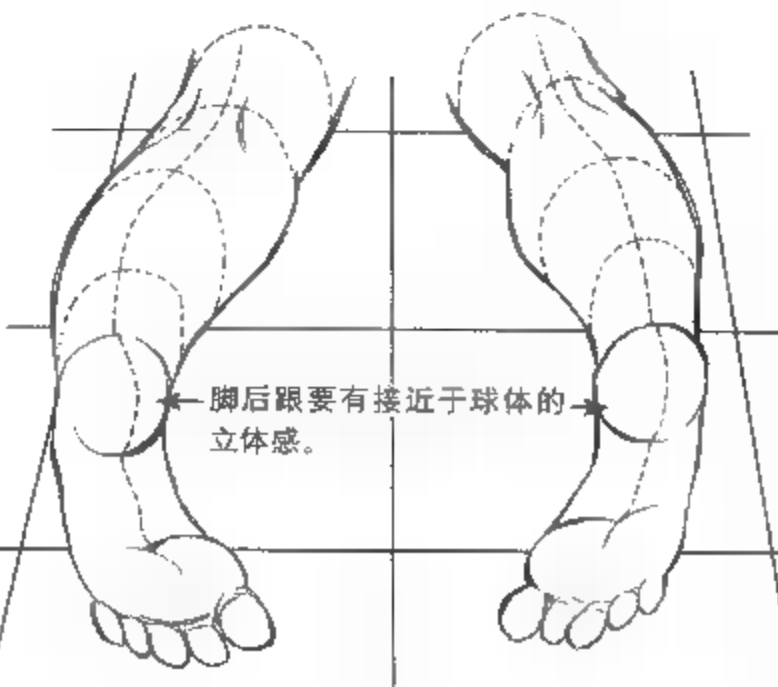
粗 细

确定了脚底后再去表现脚的厚度，就能让人物稳稳地站在地面上。

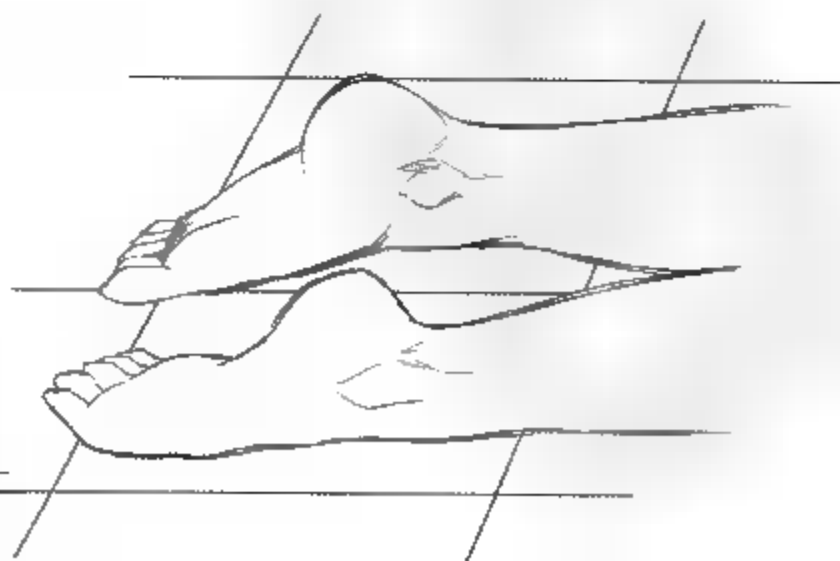
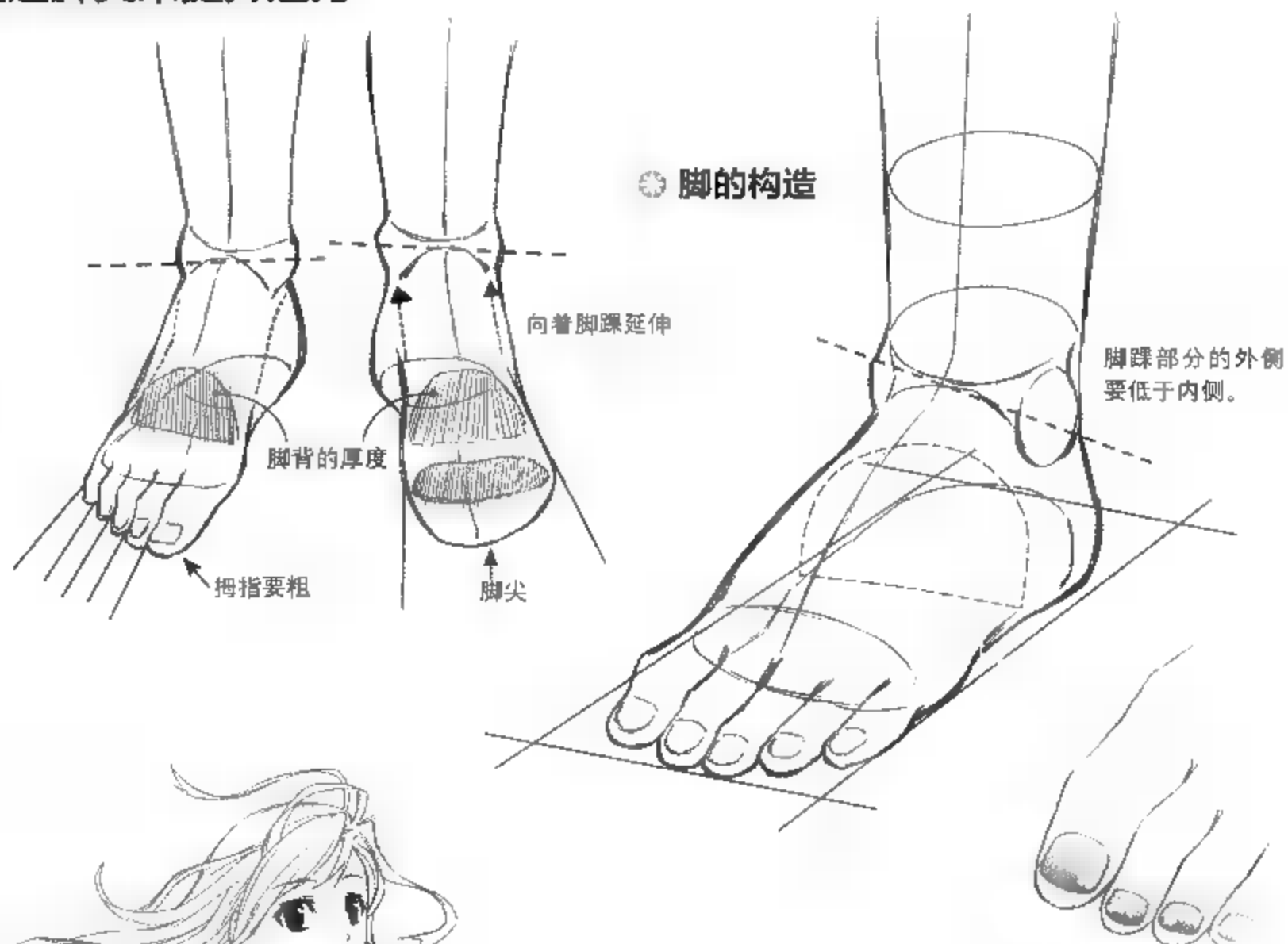
左右的不同角度

在描绘脚的时候，在地面打上格子，就能清楚地看到脚和地面的接触状态。

侧面

伸展开脚尖站立时，人物的腿会显得比较细长。这和让她穿上高跟鞋是同一效果。要想绘制出优美的脚部线条，就要用心地描绘脚尖部分。

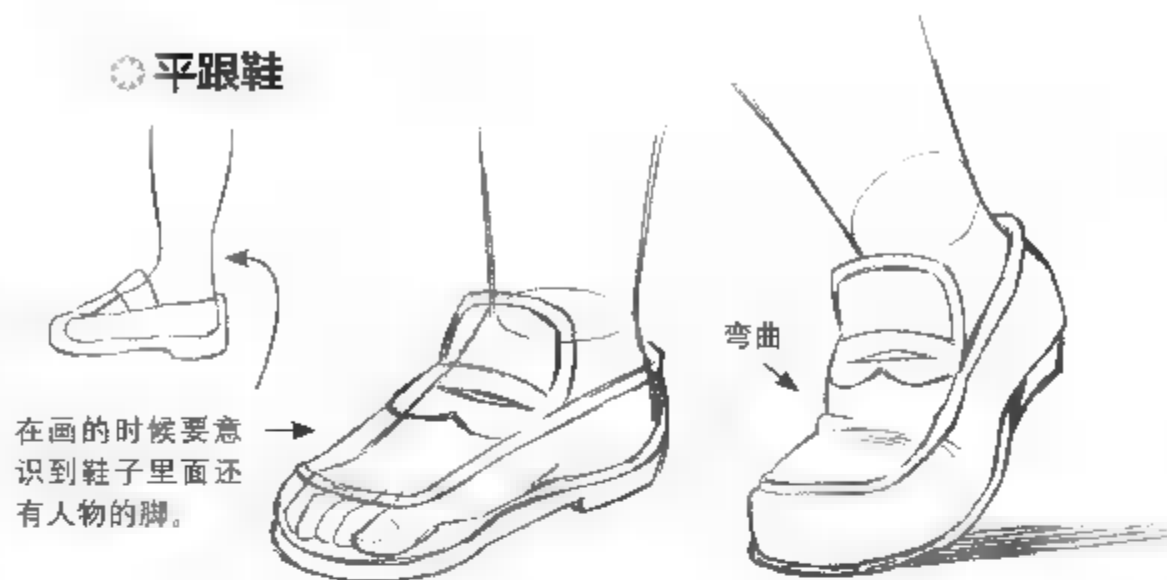
背面

阿基里斯腱

脚后跟要有接近于球体的立体感。

通过脚尖来提升魅力

脚的构造
向着脚踝延伸
脚踝部分的外侧要低于内侧。
脚背的厚度
拇指要粗
脚尖
可以通过脚趾的指甲油来表现美少女的特色。不过如果装饰过度的话，反而会起到反作用。
行走
踮起脚尖
让脚的这个部分接触到地面。

根据脚绘制鞋子的三个范例

平跟鞋

在画的时候要意识到鞋子里面还有人物的脚。

平跟鞋是包裹住脚型的简单而基础的鞋子形式。在人物踮起脚尖的时候，鞋子也会沿着脚型弯曲。

球鞋

只要通过平跟鞋掌握了鞋子的形状，就可以加上鞋带而画出球鞋来。

高跟鞋

首先画出人物穿着平跟鞋踮起脚尖的状态，然后在脚后跟部分加上高跟，去掉原本鞋子的脚背部分，这双鞋就变成了高跟鞋。

加上细而高的鞋跟，就成了高跟鞋，加上宽而低的鞋跟，就成了半跟鞋。
如果从高跟鞋中删减掉一部分鞋身，加上鞋带，这双鞋就会变成凉鞋或是拖鞋。而让平跟鞋向着膝盖延伸，包裹住腿，这双鞋就变成了靴子。
只要能掌握好作为鞋子基本样式的平跟鞋，就可以在此基础上进行发挥，画出各种各样的鞋子来。

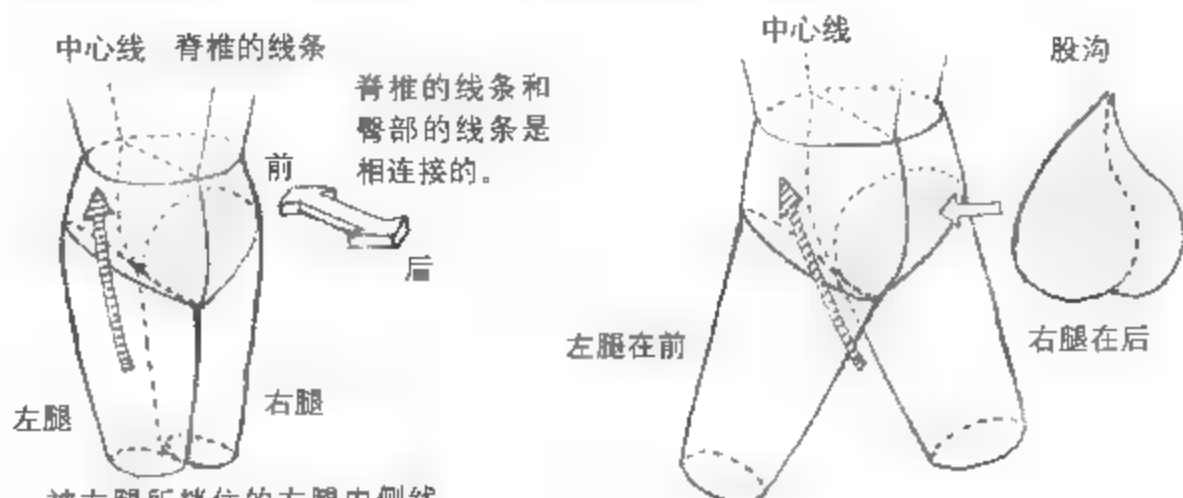
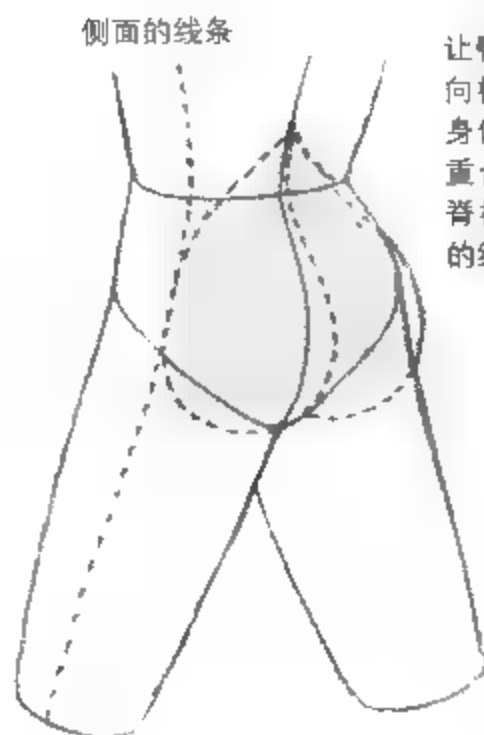
17 腰部和腿部连接处的绘制方法→

在画从腰部到腿部的部分时，不少人会觉得虽然画人物正面相当容易，但是在人物处于偏转的角度时，经常无法顺利地把腰部和腿部结合到一起。因此在这里为大家讲解一下连接人物腰部和腿部的窍门。

图解

前后活动腿部时臀部和腿部的连接

脊椎的线条和臀部的线条是相连接的。

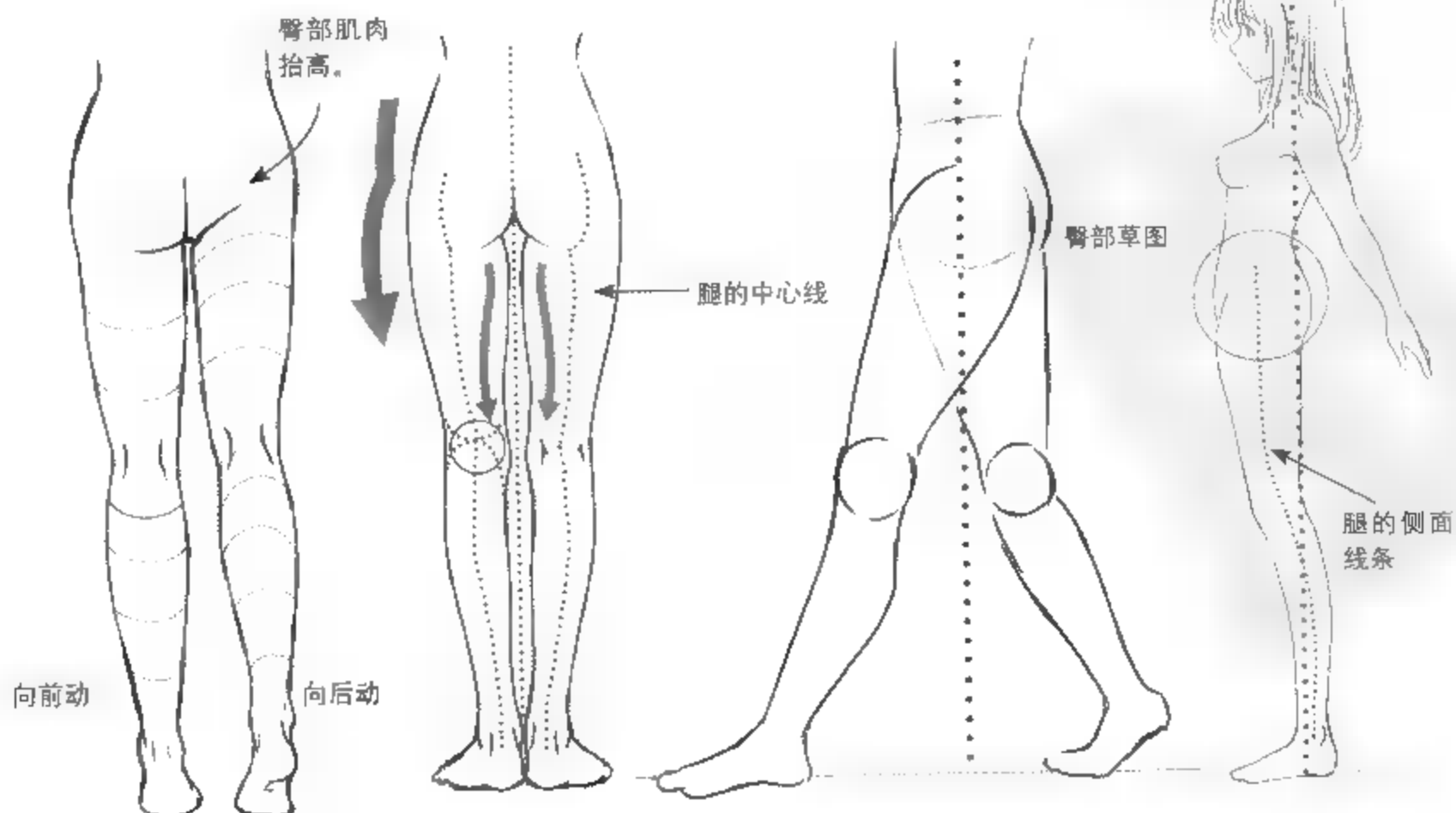
被左腿所挡住的右腿内侧线条，是朝着中心线延伸的。

臀部的大小随设定而变化，制造膨胀感的要诀仍和胸部一样，要想象成肉包子的样子。（请参照 120、121 页的“臀部的绘制方法”）

让臀部膨胀部分（逆向桃心）的两侧和身体侧面的线条相重合，让股沟以及脊椎骨线条与臀部的线条相重合。

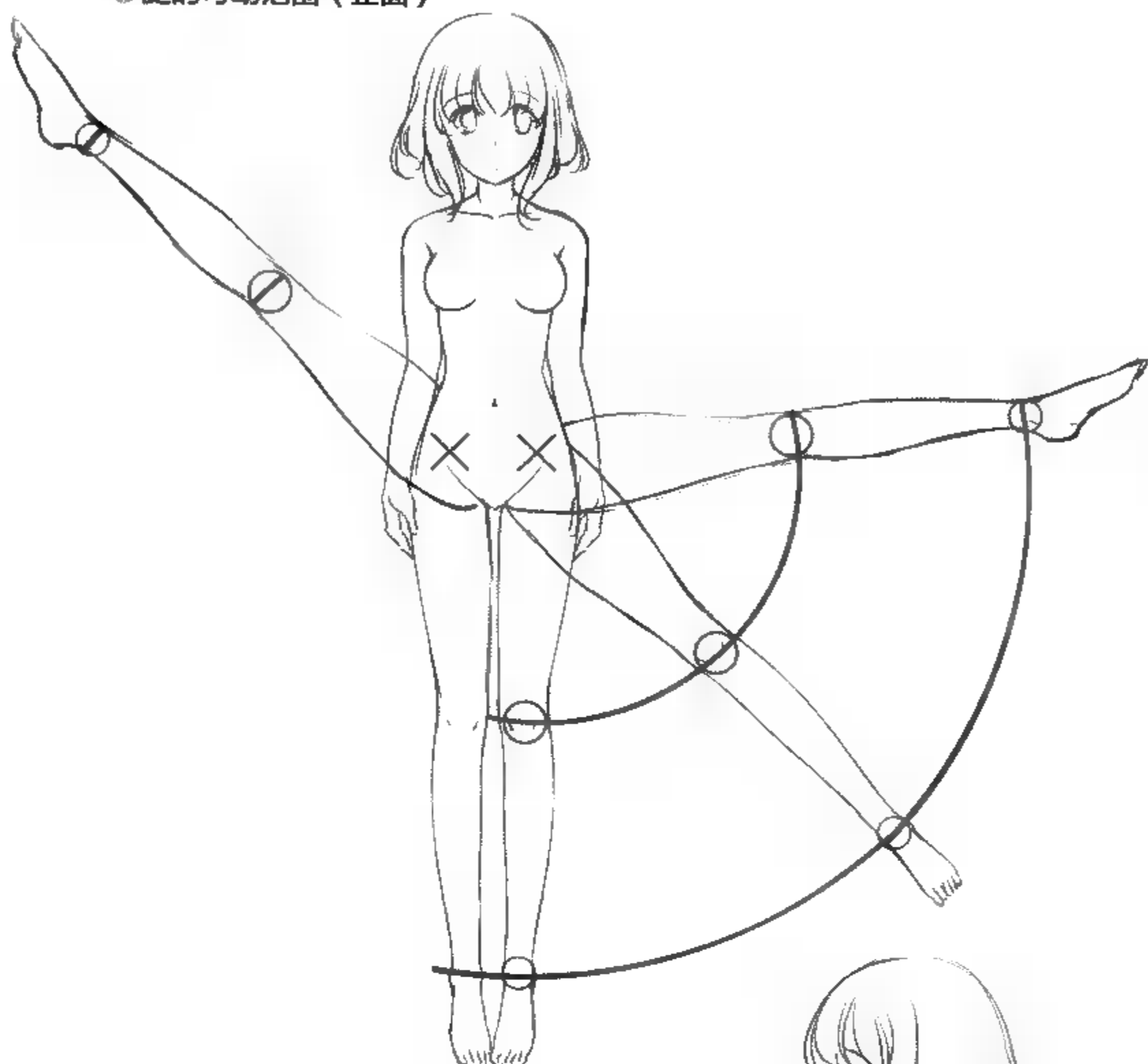
右腿向后动时右侧的臀部肌肉也随之抬高。

从大腿根延伸出来的肉感线条，构成了符合美少女特色的臀部。

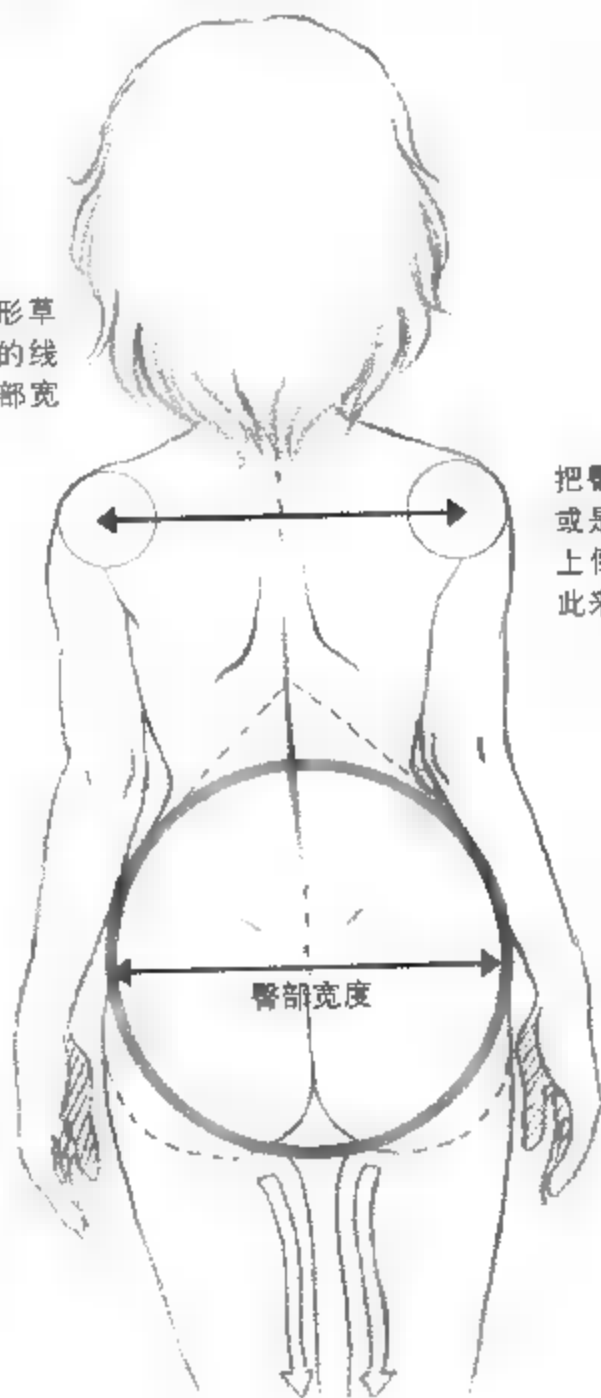
背面

背面臀部和腿的连接。

侧面

18 腿的可动范围

腰部的可动范围（侧面）
以腰腹部为中心，让人物的上半身呈弧状活动。
腿的可动范围（侧面）
大腿可以以臀部为中心活动。此外，腿可以以膝盖为中心呈弧状活动。

腿的可动范围（正面）
坐下时腿的可动范围
在坐着的时候竖起膝盖，人物的膝盖会和胸部在同一高度上。
腿可以以臀部为中心活动。

19 臀部的绘制方法

基本型

把臀部草图视为圆形或是球形，然后再加上倒立的桃心形，借此来画出人物的臀部。

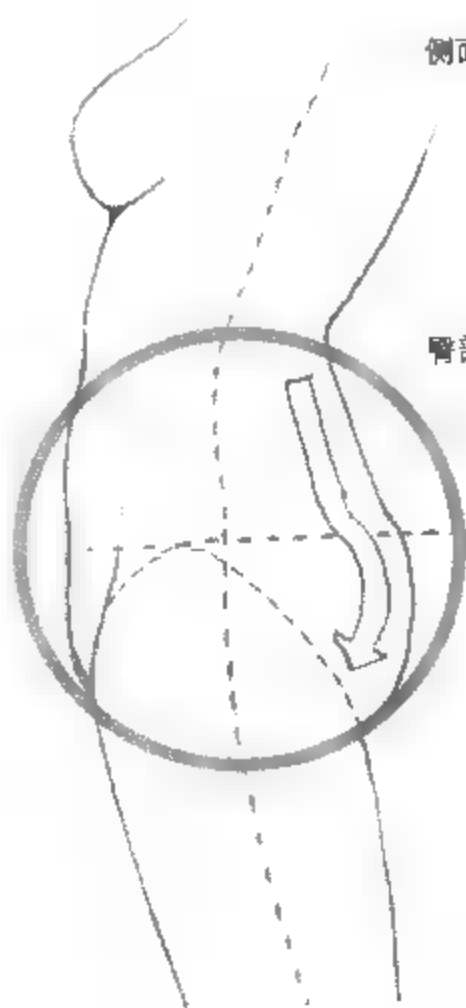
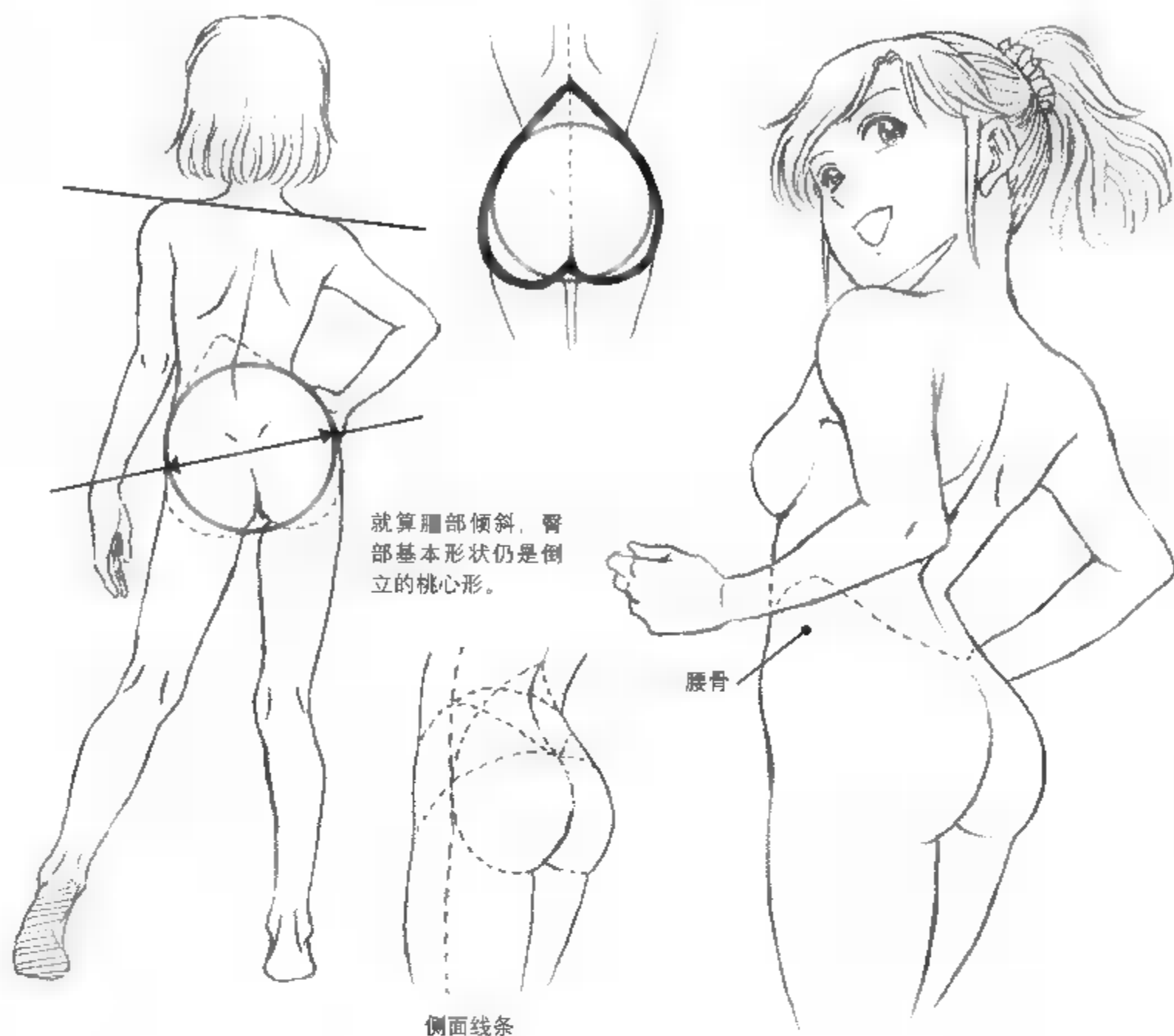
倒立的桃心形可以设想成栗子的形状。

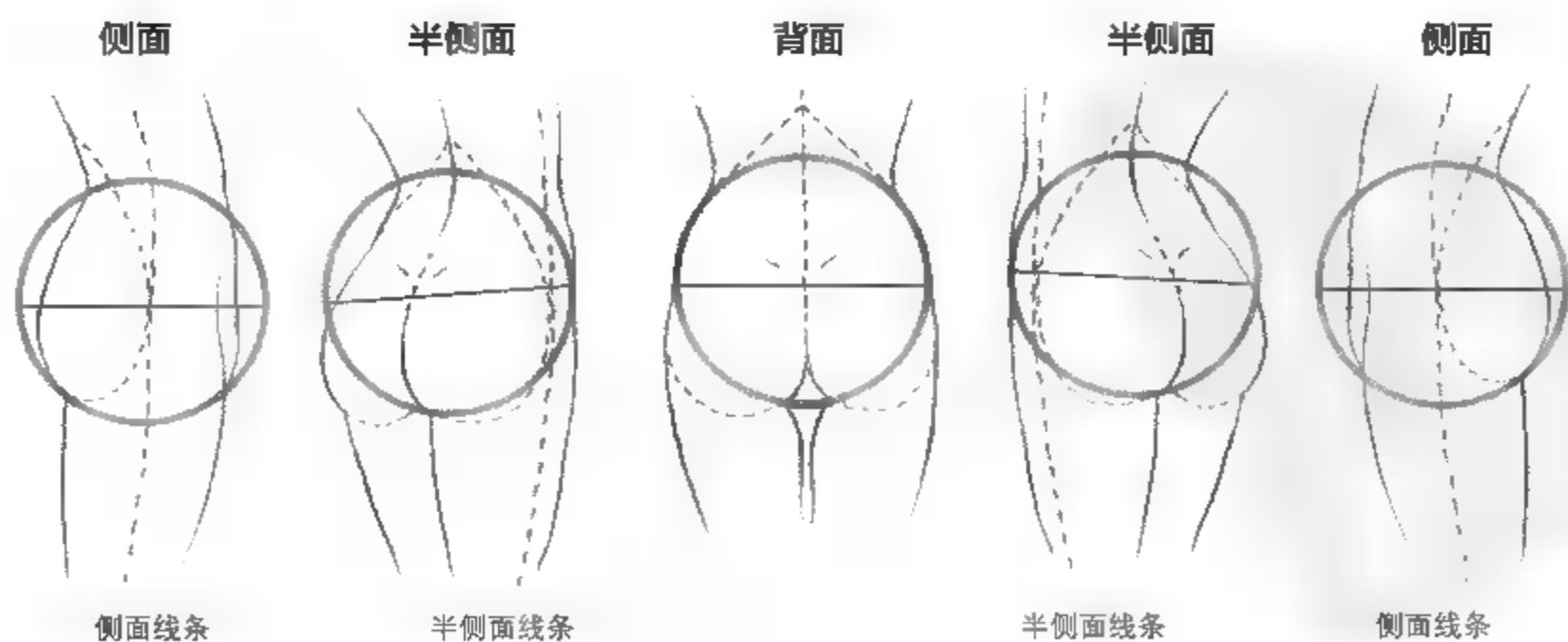
侧面

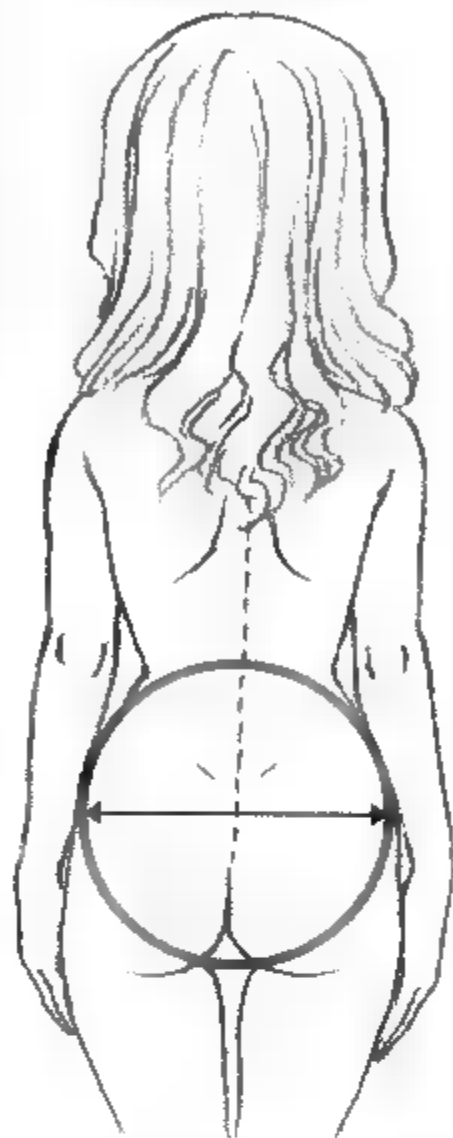
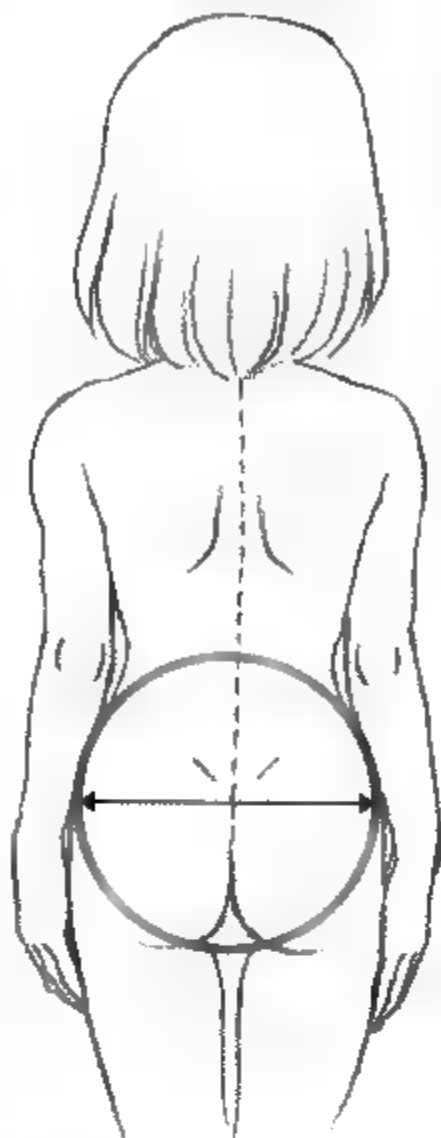
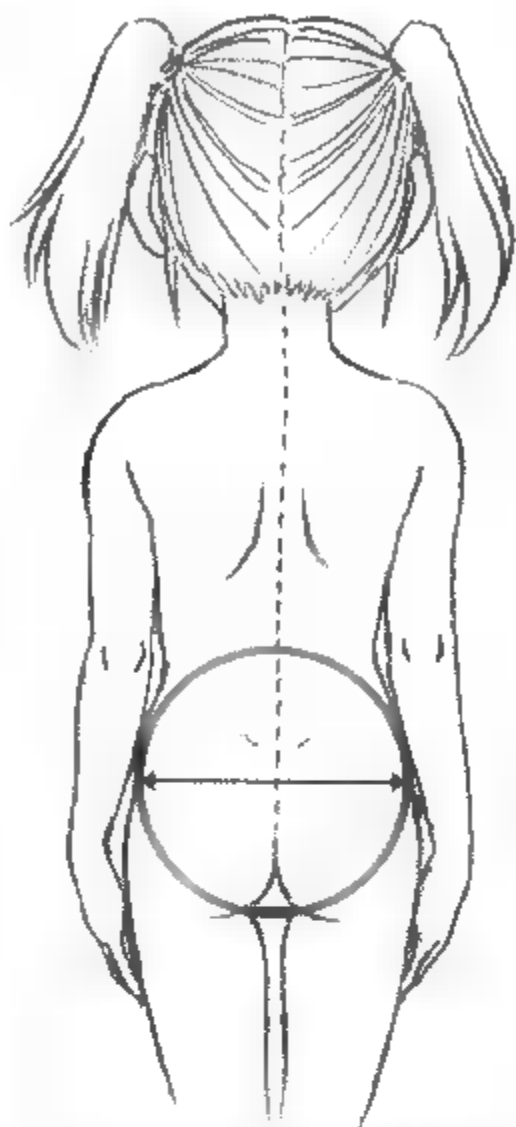
通过提臀来强调臀部。

不同角度

就算腰部倾斜，臀部基本形状仍是倒立的桃心形。

腰骨

侧面线条

不同角度时倒立桃心的状态

不同体格

偏向孩子的体型

缩小臀部，让人物从腰部到臀部、从臀部到大腿的线条变得平缓，削弱曲线感。

标准体型

略微缩小腰部，可以让人物的臀部看起来相对丰满。

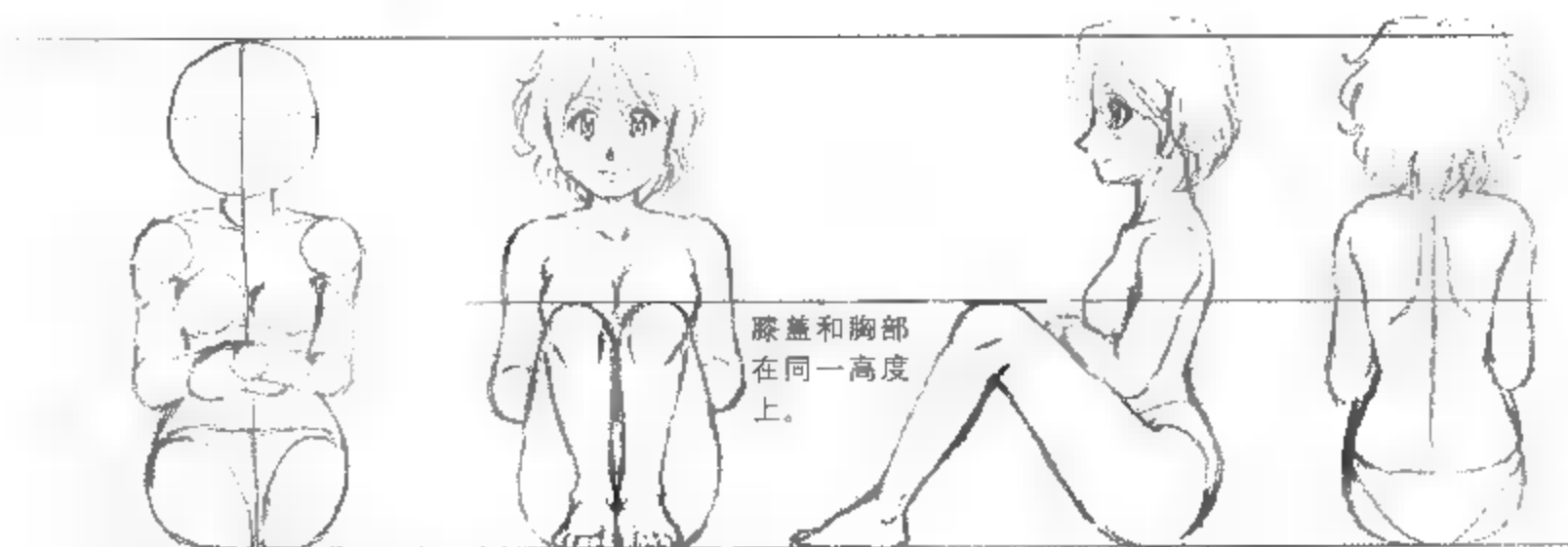
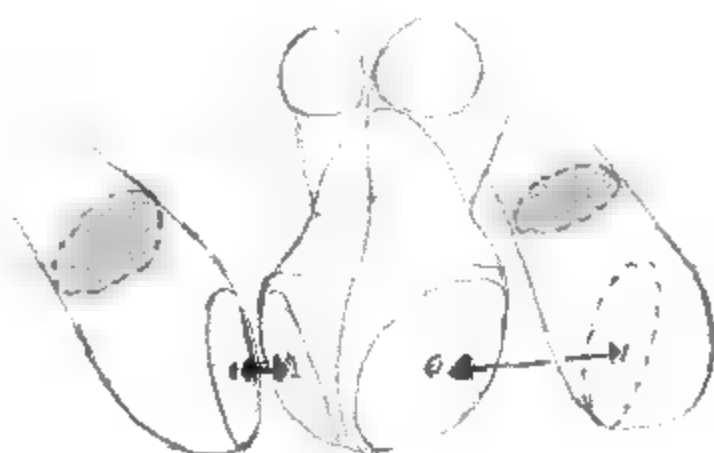
偏向成人的体型

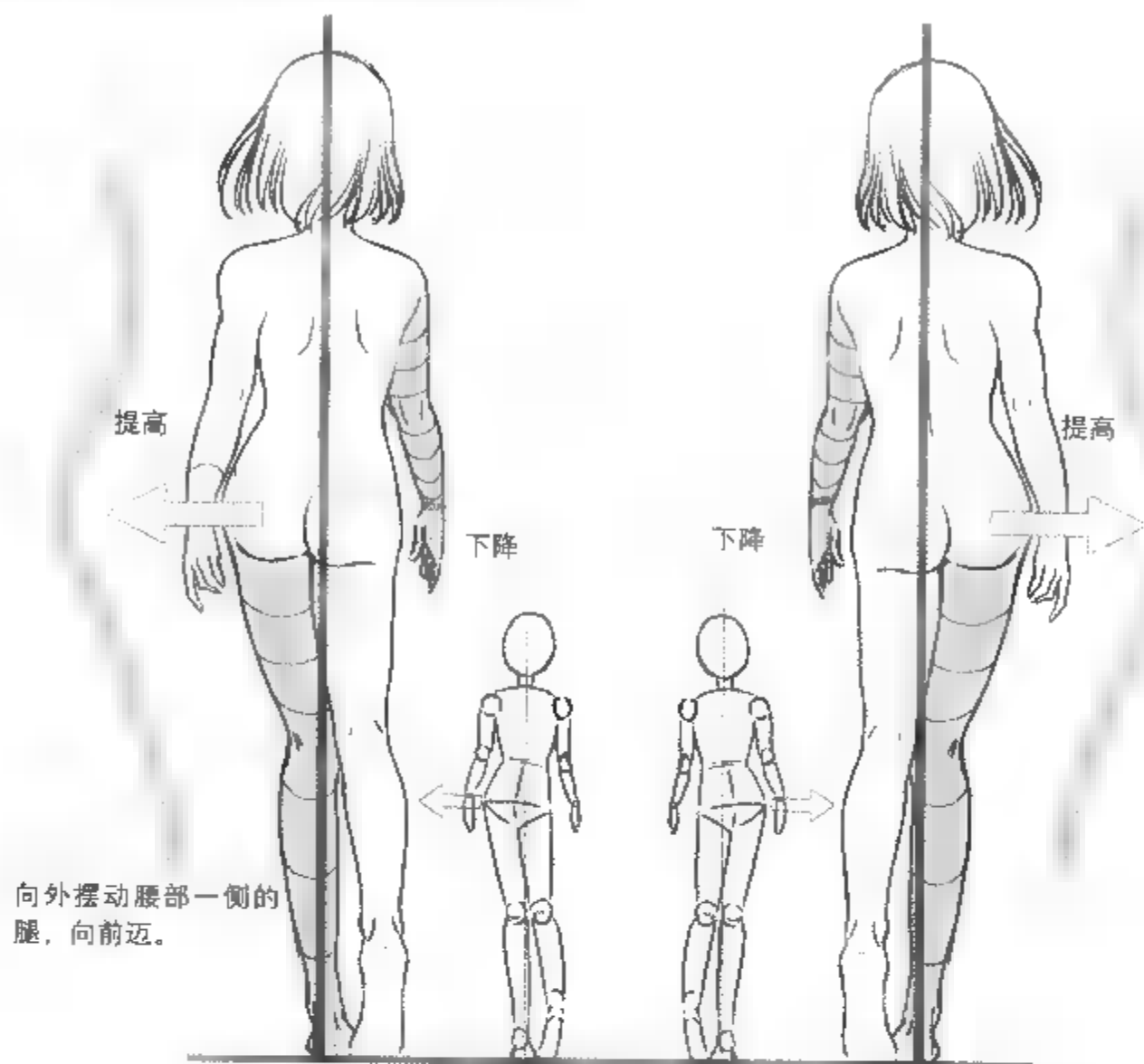
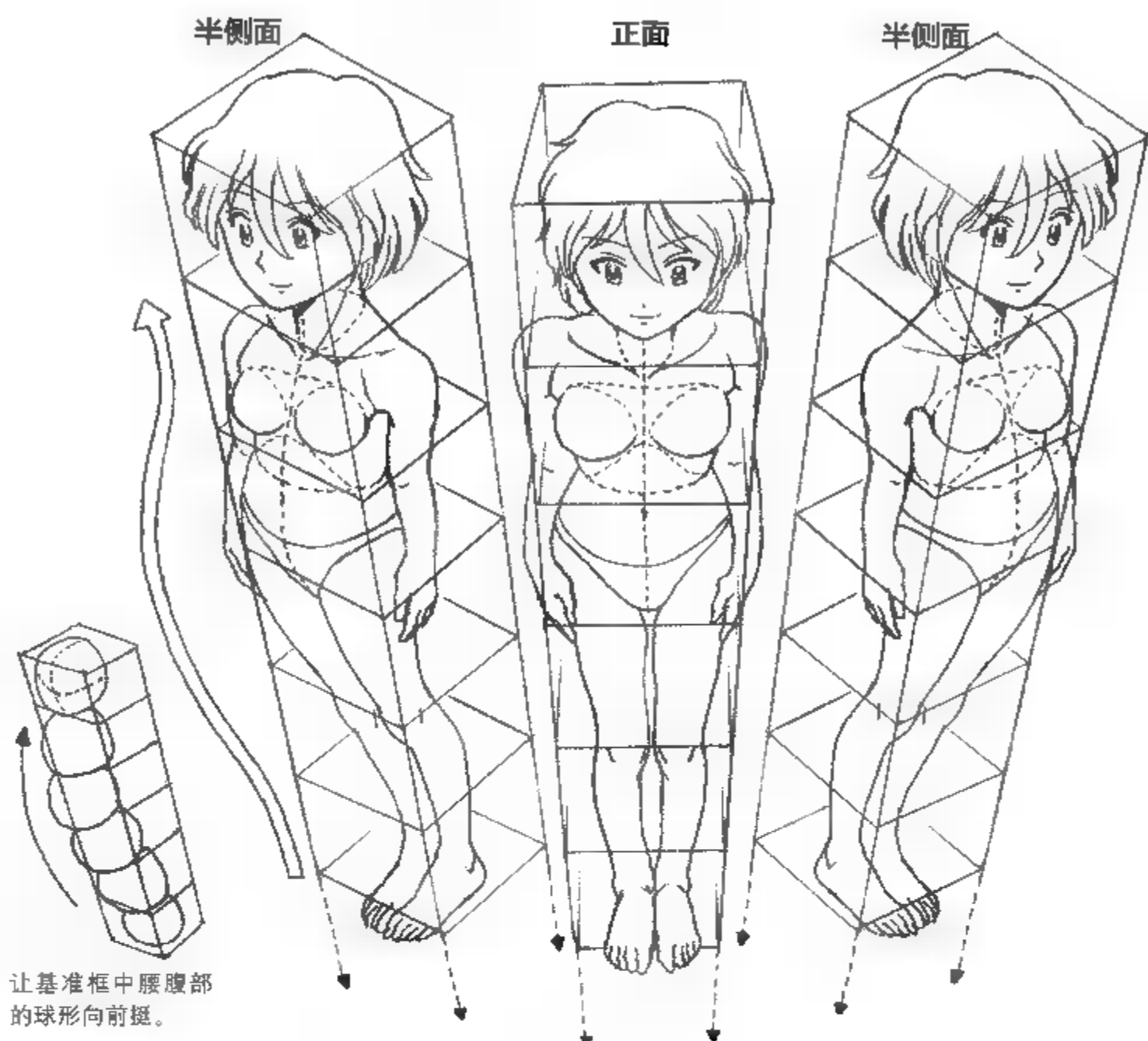
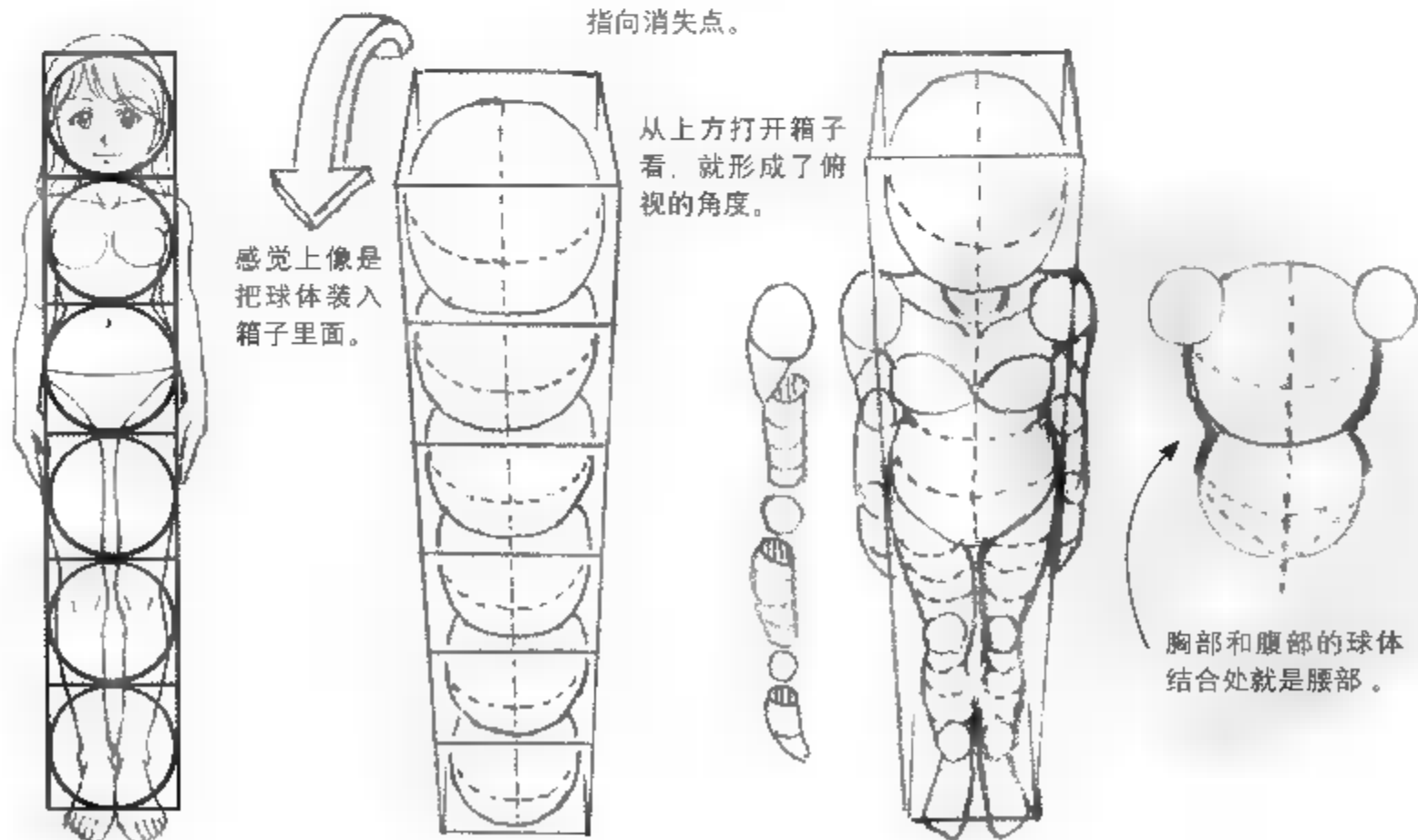
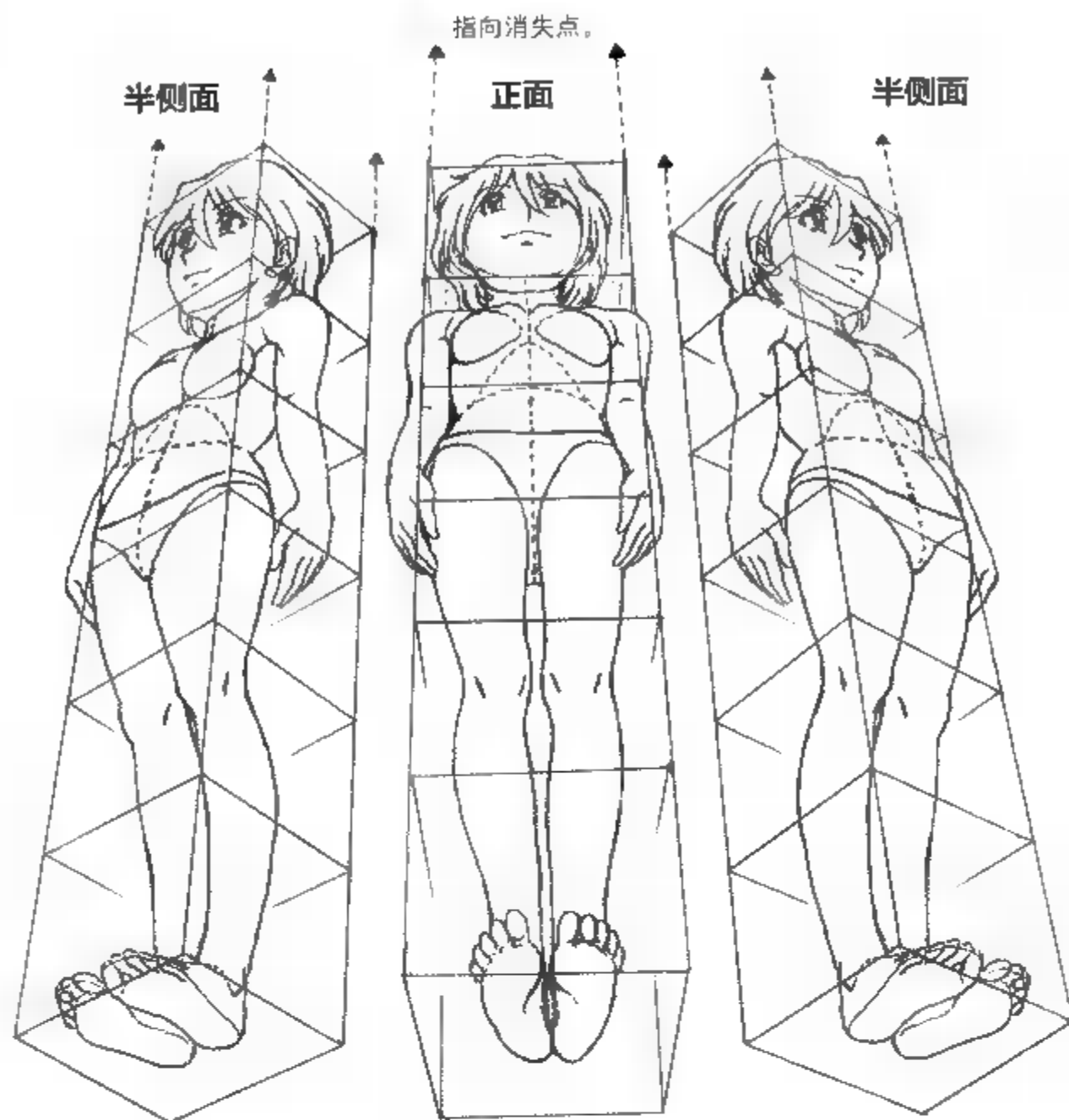
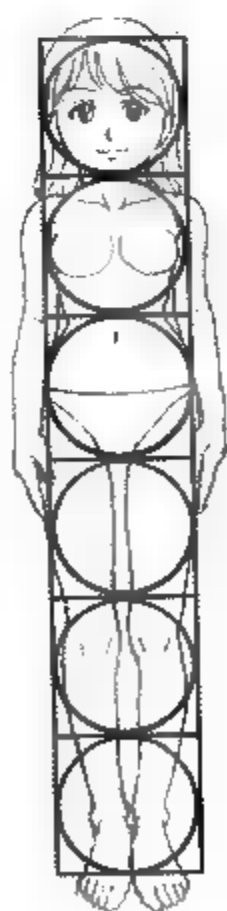
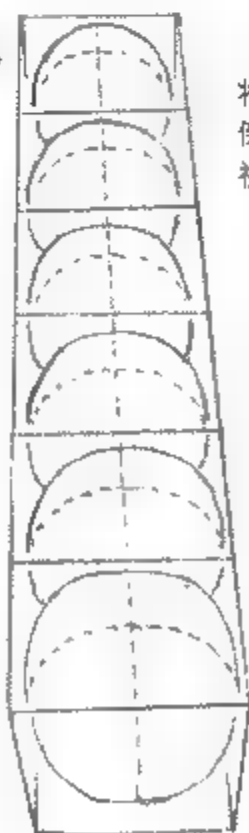
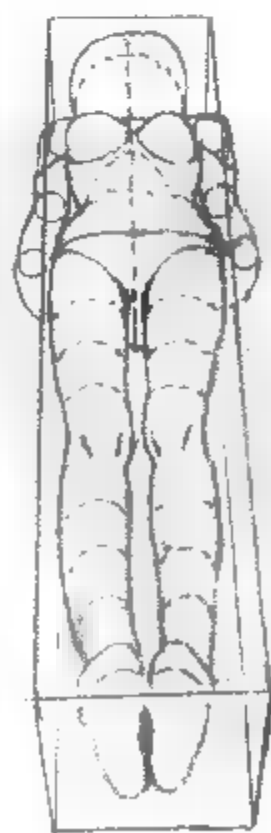
虽然臀部头身圈的大小和标准尺寸没什么两样，但要对腰部进行大幅度收缩，并增加大腿的肉感，就能让人物的臀部看起来曲线感十足。

臀部小巧，臀部的肉也显得较少。

臀部不大不小，可以通过收缩腰部使臀部看起来丰满。

臀部大，和腰部的差距也大，身体线条曲线感十足。

抱膝坐下时的腰部、腿部和臀部

让臀部看起来美丽的姿势

提臀的姿势可以让臀部线条看起来更优美。

20 全身俯视角度的绘制方法

21 全身仰视角度的绘制方法

可以拿着美少女模型，从各个角度对其进行观察，以此作为参考。

感觉上就像是在箱子里面装入球体。

将箱子仰面放倒，就能形成仰视的效果。

水手服的仰视角度

使用仰视角度的构图时，如果人物穿着迷你裙，就会产生从下方窥探的感觉，让人物看起来很性感。

22 让人物穿上水手服

画衣服的时候，脑海中要时刻意识到布料的厚度，以及衣服里面身体的厚度。下面就用水手服为例，为大家进行讲解。

首先从人物的内衣装束开始看。文胸和内裤都是紧紧包裹着身体的，所以布料部分也是紧贴着身体线条，只有布料的边缘会轻轻陷入身体中。

接下来让人物穿上打底衫。

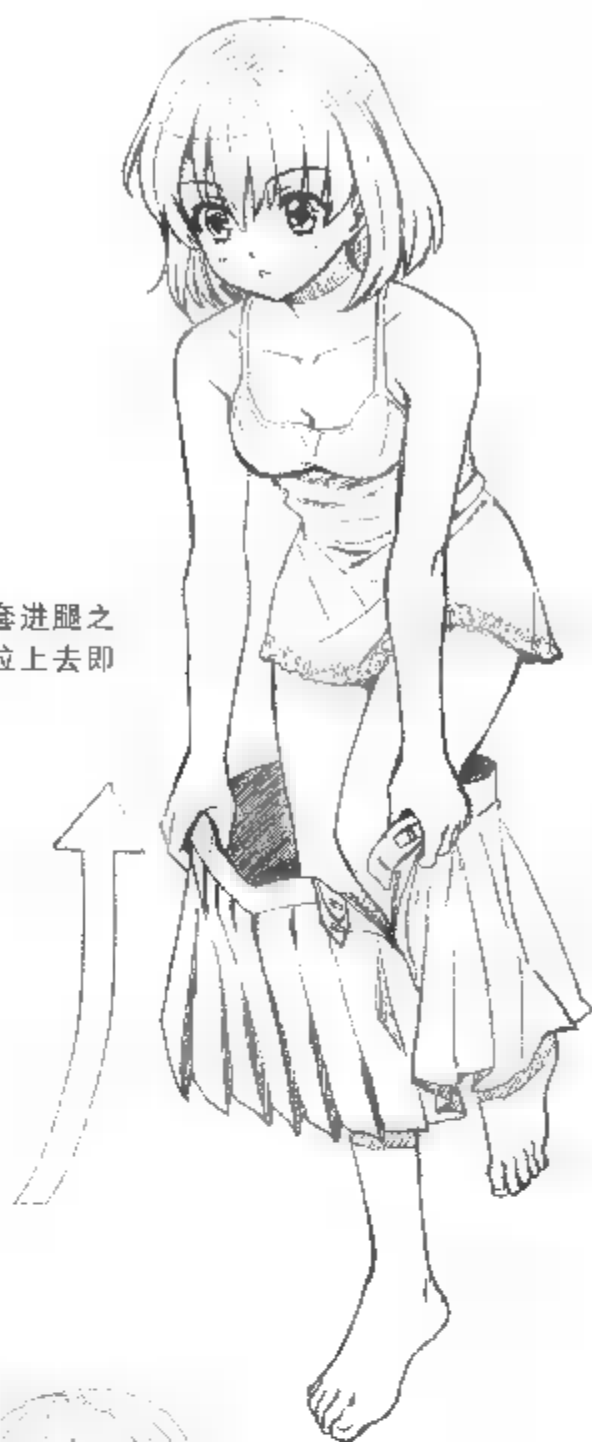
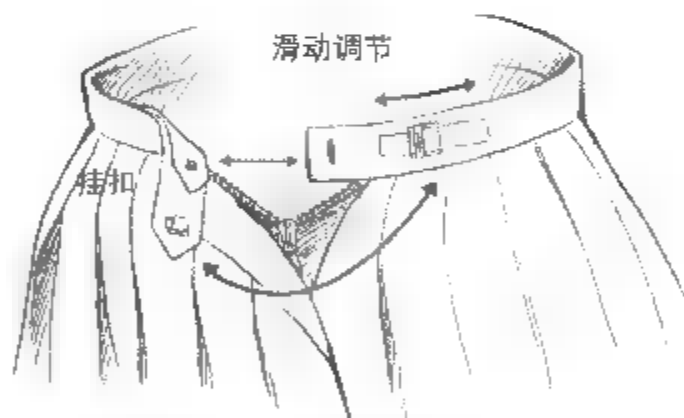
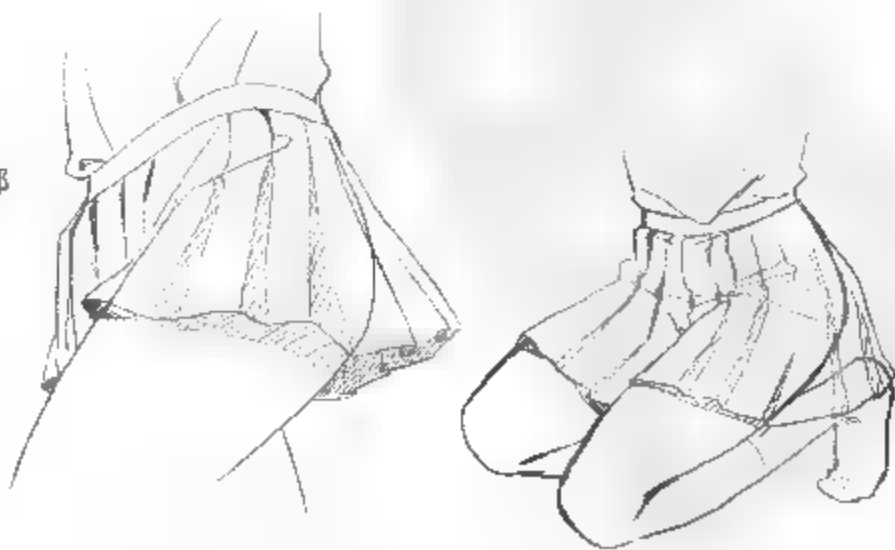
下面是水手服里面所穿的打底衫的范例。之所以要穿上打底衫，是为了防止背后文胸的线条透出来，以及防止别人透过水手服的上衣衣襟看到人物的肌肤。

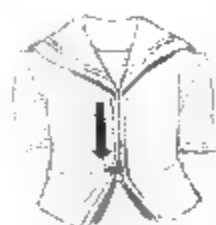
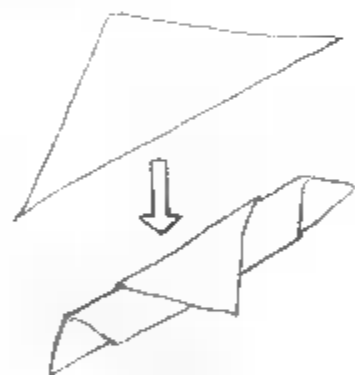
打底衫的布料比较薄，要画成轻轻地包裹住身体的感觉。

重力

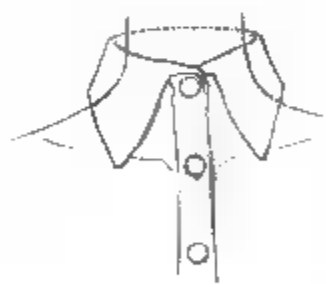
肩膀部分的布料会因为重力而紧贴着肩膀。在画衣服的时候，要在肩膀上画出布料的厚度。

袖口要画出空隙。

裙子

把裙子套进腿之后直接拉上去即可。
拉上腰部左侧的拉链，系上腰围处的挂扣。
滑动调节
挂扣
拉链位于裙褶内侧。
在画的时候，要意识到裙子里面还有人物的
部。
从腰部到胯部，裙子都是和身体紧贴着的。
胯部以下的裙子内侧会有一定的空间。
在腰部和腿部动作的牵动下，裙子的形状会有所变化。

上衣

水手服上衣分为两种。

完成！

㉓ 让人物穿上各式各样的衣服

轻便衣服

因为身体的动作衣服会被迫变形。

松垮的男式衬衫

连衣裙

连衣裙的上半部分紧贴着人物身体，裙子部分则显得宽松。在画的时候，不要忘记裙子里面的人物身体。

厚衣服

人物在穿上厚衣服的时候，身体线条会因为布料的厚度而看起来缺乏曲线感，而且衣服的皱褶也更有厚度。

外套（前面敞开）

外套的布料比较厚，胖嘟嘟的感觉让人物显得可爱。

开衫

虽然开衫的布料比较薄，不过仍有柔软蓬松的感觉。如果让人物因为衣服略大而握住袖口，看起来就更可爱了。

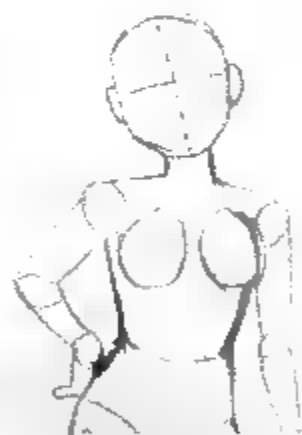
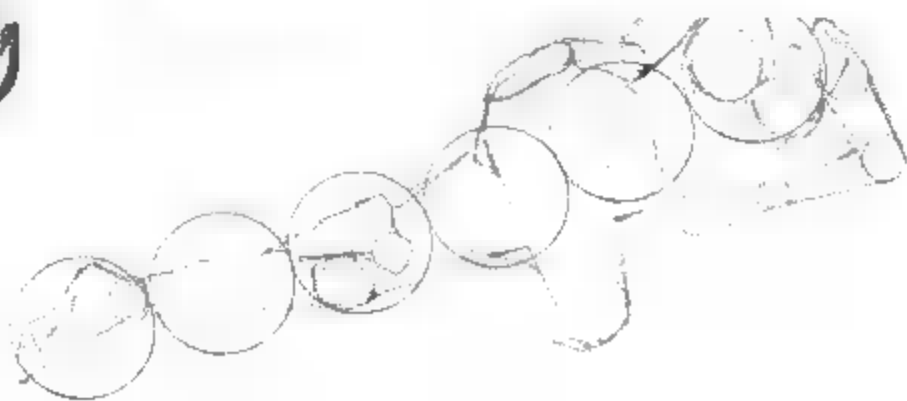
裙子

如果不画出人物腰部和腿部的草图，直接就画裙子的话，有时候裙子下面露出的腿会和整个身体错位。姿势越是复杂就越需要草图。所以一定要先画出腰部和腿部的草图，然后再将裙子盖在上面。

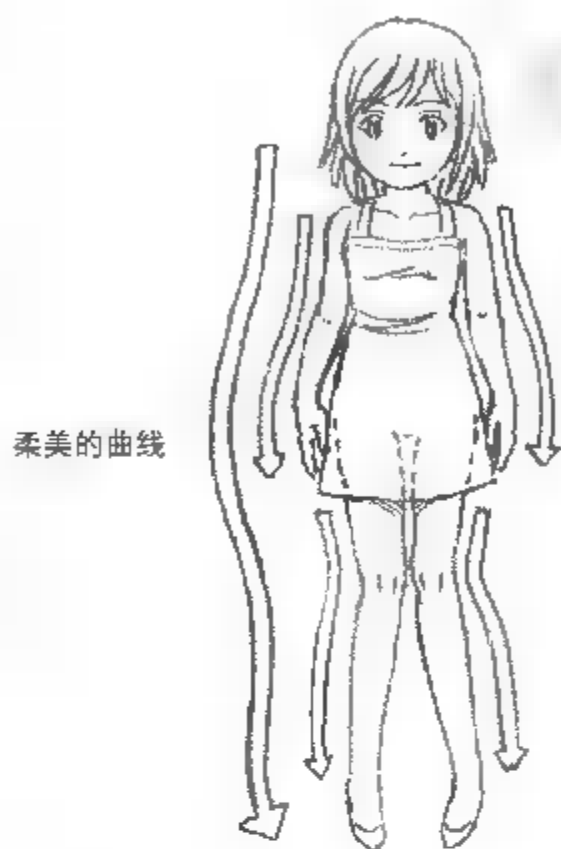
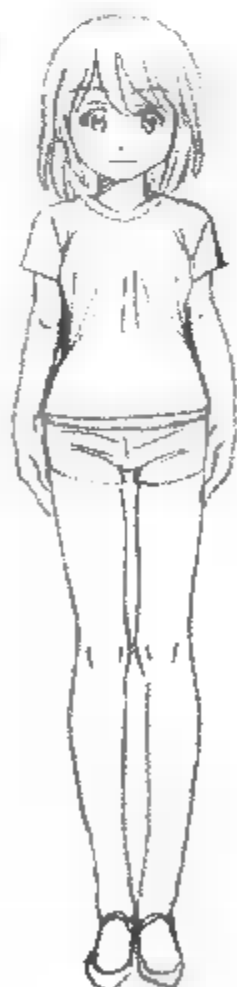
迷你裙的魅力就在于内裤的若隐若现。画出人物臀部的草图后，再调节她的露出程度。

从腰部到胯部，裙子都是紧贴着身体的。下面则轻飘飘地向外展开。

裙子上诸如荷叶边之类的装饰太多的话，在画的时候就容易被吸引走注意力，从而忘记裙子里面的人物腰部和腿部。如果能好好掌握构造原理的话，不管怎样装饰，构图都不会走样。

第3章 美少女角色动作的绘制方法

即使可以画好美少女的全身，如果人物的举止动作糟糕的话，再可爱的美少女也只会让人觉得被白白浪费了。美少女的魅力会因为优美的举止动作而倍增。而能提高美少女魅力的窍门，就是S形曲线。

01 S 形曲线

S 形站姿

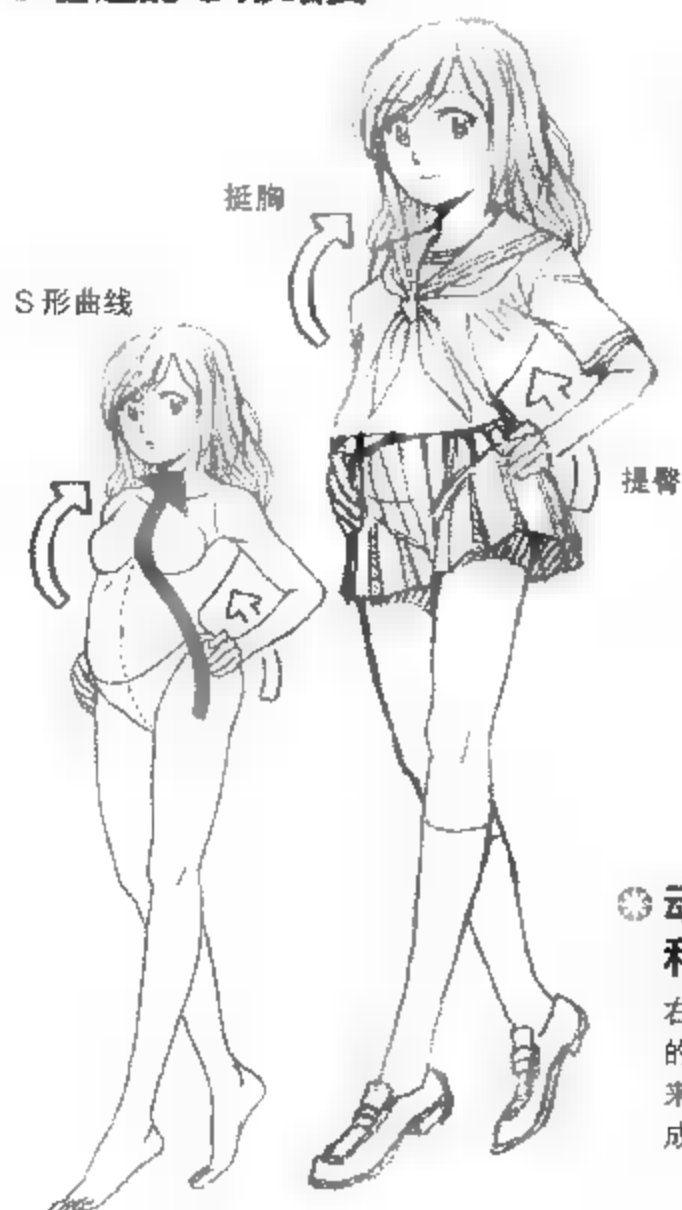
少女原本就拥有玲珑有致的身体曲线，通过摆姿势来强调出这一点，就可以让少女更有女人味，更加美丽。以脊椎为主线来绘制出 S 形的漂亮身体曲线，就是“S 形曲线”，使用了 S 形曲线的美丽站姿则称为 S 形站姿。

这里人物的手臂和■都是直线形的，像棍子一样完全没有少女式的柔软。有不少人可以将少女的面部画得很出色，却画不好少女的身体。之所以会这样，就是因为他们经常忘记人物的身体是由曲线所构成的。

这个人物乍看起来是平凡的少女，可以通过摆姿势，让她变身为身体线条成熟的美少女。

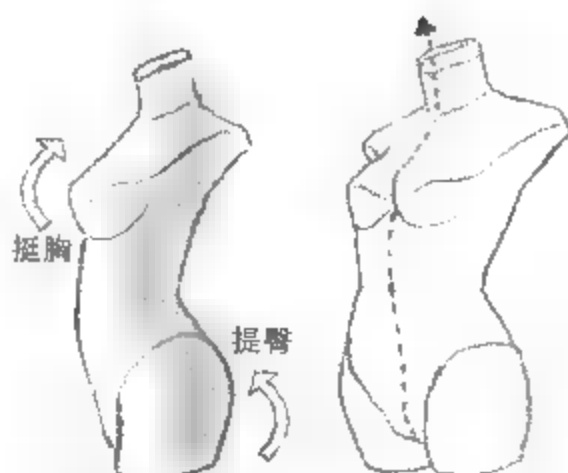
将人物身体转向侧面，令她的腰部看起来比较纤细。这样一来胸部线条也会变得清晰明显，所以自然会形成曲线玲珑的身体线条。

通过进一步强调脊椎的 S 形，以及挺胸、提■等姿势来让她的身体线条更加成熟。

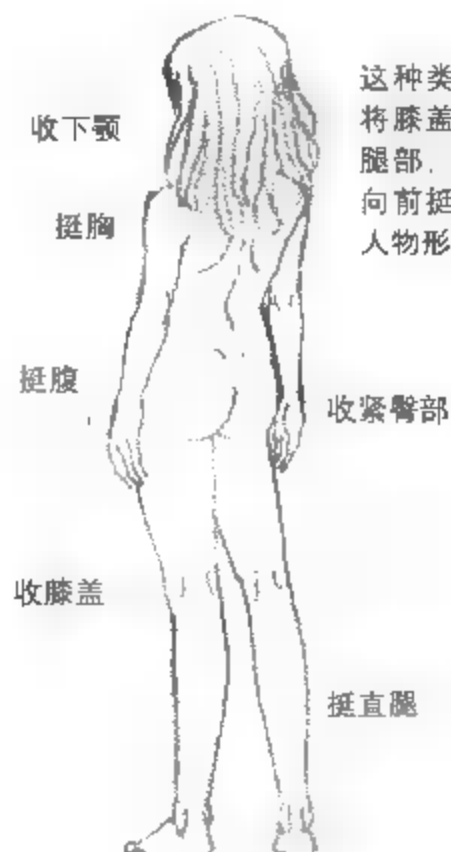
S 形站姿的参考范例

使用了 S 形曲线的 S 形站姿分为两种。

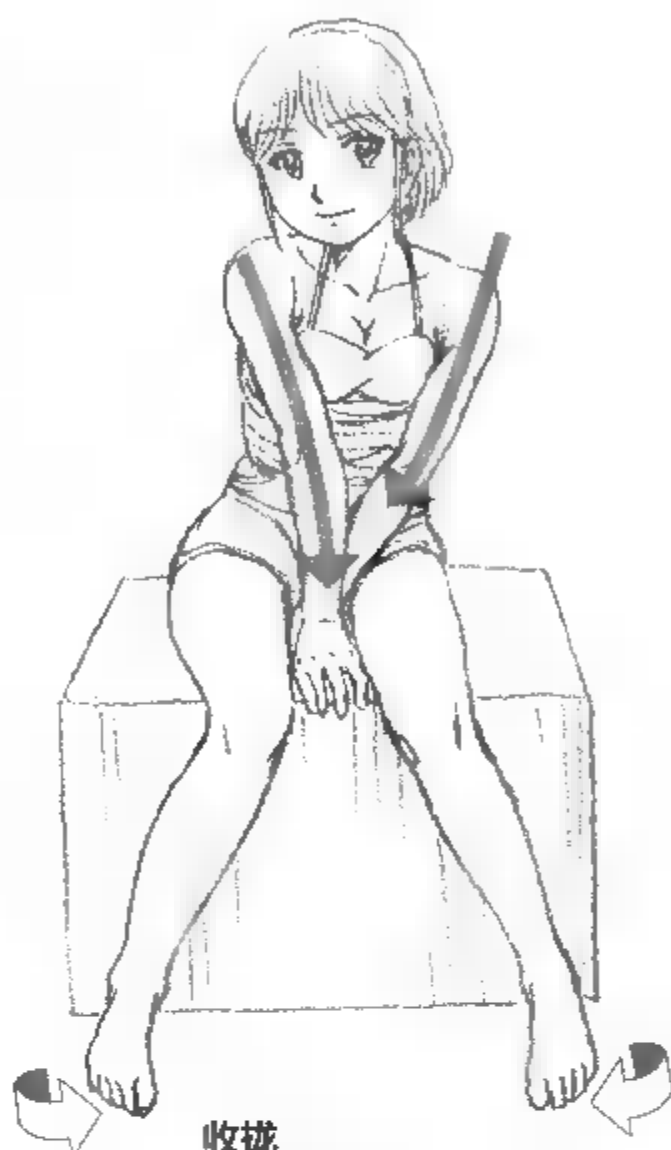
普通的 S 形站姿

左图是普通的 S 形站姿。通过有意识的挺胸和提臀，人物身体线条会得到进一步加强，脊椎也会形成美丽的 S 形曲线。

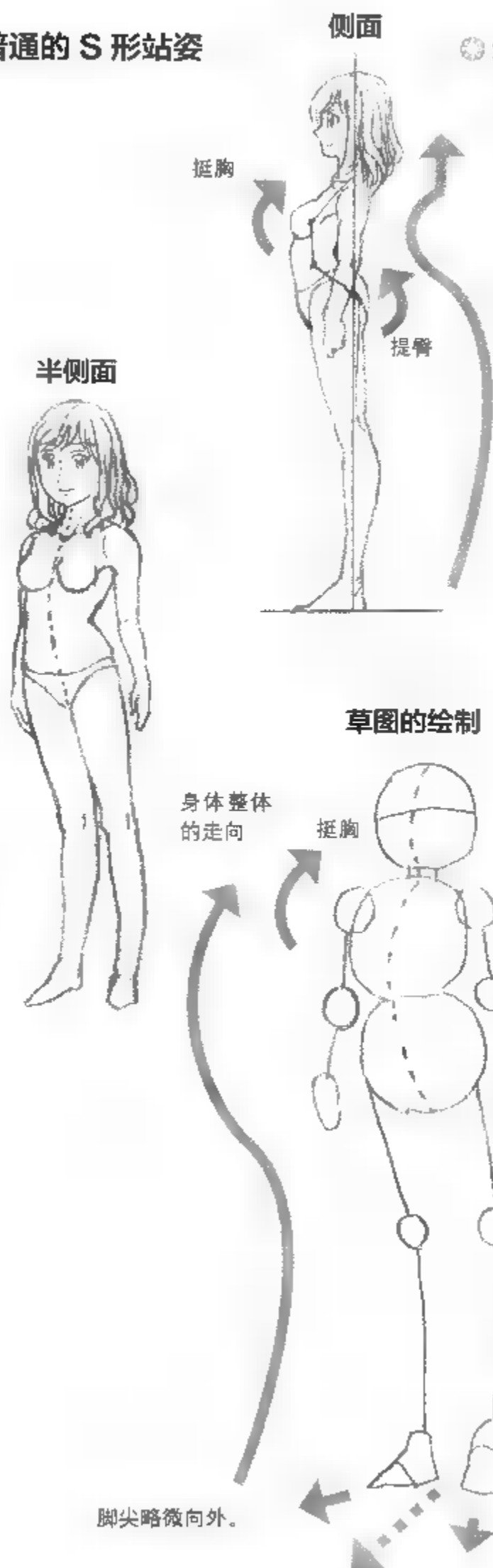
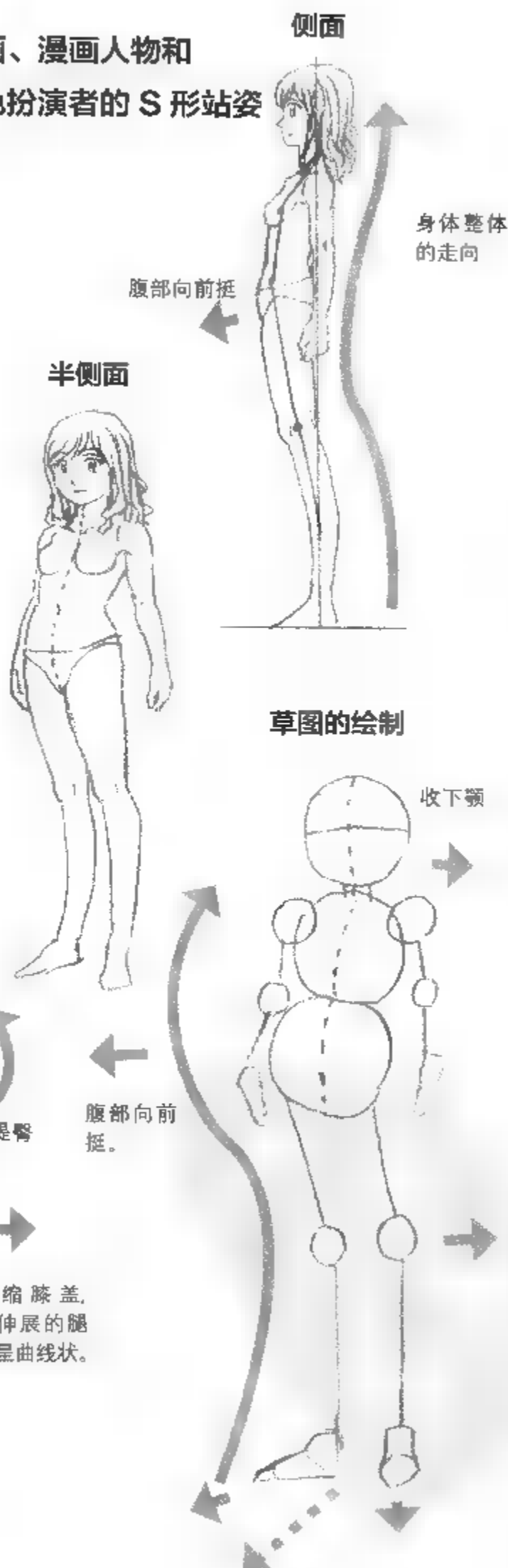
给人形衣架（人体躯干模特）加上中心线后，就能更具象化地理解描绘身体的 S 形曲线。

脊椎的起伏形成了美丽的"S 形曲线"。

动画、漫画人物和角色扮演者的 S 形站姿

右图是动画、漫画人物和角色扮演者中常见的 S 形站姿。普通的 S 形站姿是通过收腹来提臀，而这里则是将腹部向前挺。从而形成反向的 S 形曲线。

这种类型的 S 形站姿，是通过将膝盖向后收缩来使人物挺直腿部，并通过左图那样将腹部向前挺的动作来收紧臀部，让人物形成绷紧身体的站立姿势。

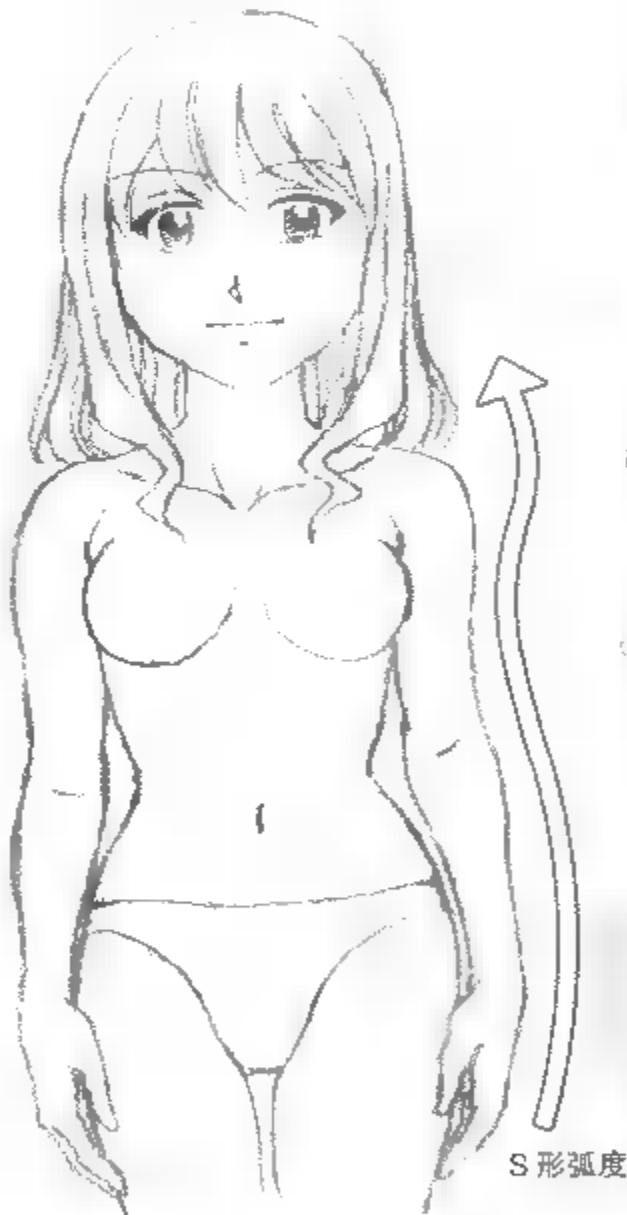
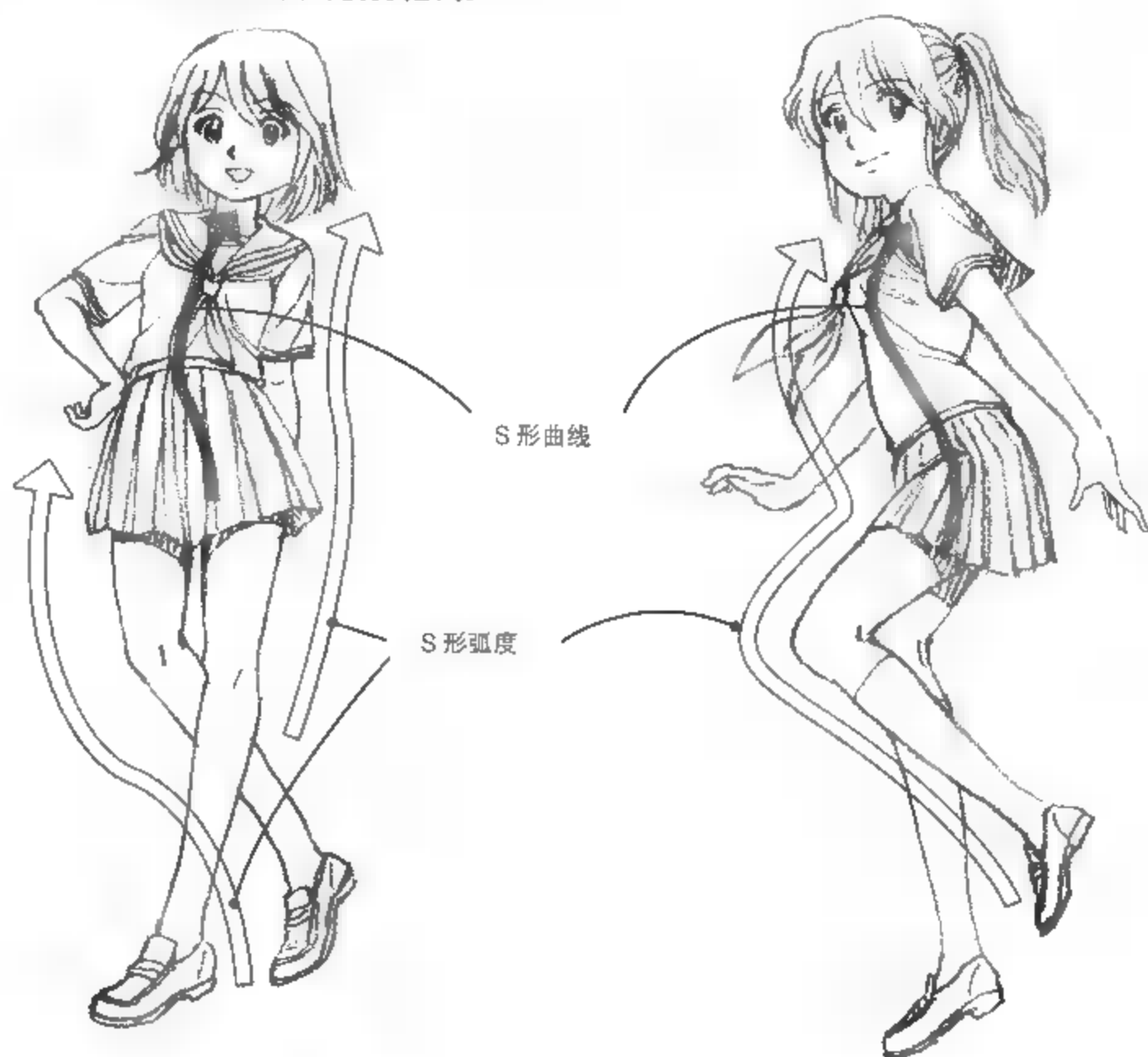
产生 S 形曲线的基本动作

S 形曲线是让女孩子的姿态看起来更加可爱的诀窍，在此列举产生 S 形曲线的基本动作。

S 形站姿的画法

普通的 S 形站姿和动画、漫画人物和角色扮演者站姿的区别，就在于是让腹部向后缩还是向前挺。

S 形曲线和 S 形弧度

这里所说的S形曲线，是指让人物的身体轴（脊椎）呈现出S形，进一步强调女性优美身体线条的姿态画法。

而所谓的S形弧度，则和人物的身体轴（脊椎）没有关系，而是单纯地通过手臂、腿和身体的姿势，让人物拥有呈现S形线条的轮廓。

S形弧度同时也肩负着辅助制造S形曲线，强调S形身体轮廓的任务。

混合了S形曲线和S形弧度的姿势范例。

S形弧度

下面是没有S形曲线，只有S形弧度的姿势范例。

玲珑有致的 S 形曲线美少女

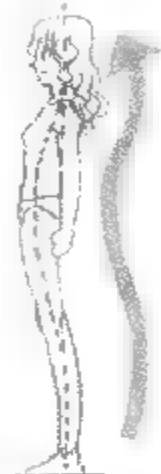
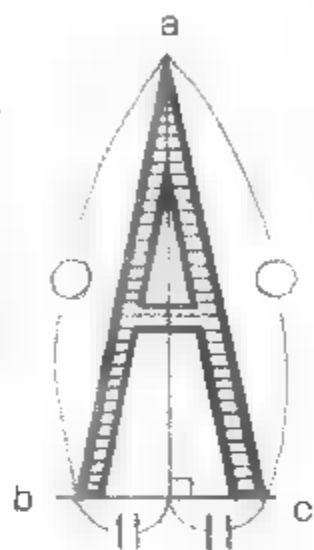
02 重心

A字形站姿

让人物横向张开双腿，全身形成A字形，人物的站立姿势看起来就会很有稳定感。这就是我们所说的A字形站姿。

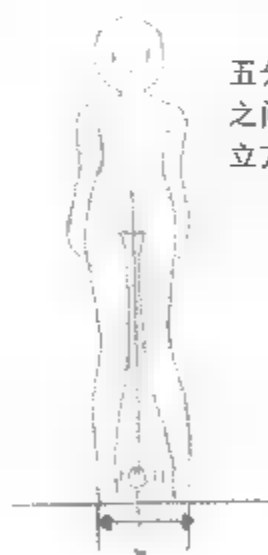
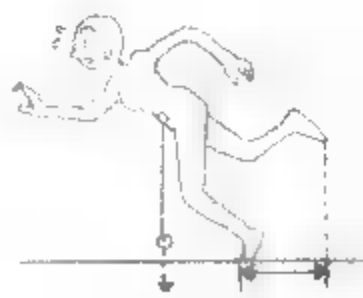
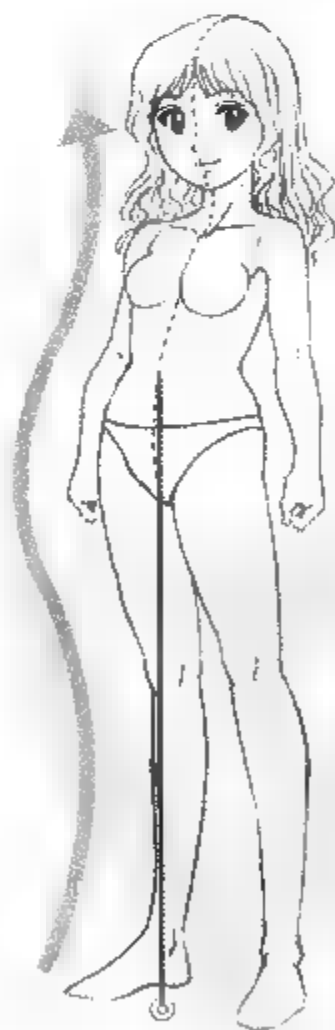
A字形站姿的基础是英文字母中A的形状，也就是说要使用具备稳定感的等腰三角形。

如果人物身体角度是侧面或是半侧面时，A的形状也会遵循人体的走向，形成S的形状。

从顶点a的部分向下引出一条垂直线。当这条垂直线和底边bc的中心处相交时，重心就会稳定下来。

视觉效果

人体不能像棍子一样僵硬地站在那里。这样无法表现出具备美少女特色的柔美感。

重心比例的获取方式

下面为了对重心进行解说，使用肚脐部与五分硬币相连的假想图。实际上重心是位于身体中央（肚脐中央）的。

让脚尖略微转向外侧的话，人物就能形成具备稳定感的A字形站姿。

用一条腿支撑体重的站立方式

采取用一条腿支撑体重的站立姿势时，即使身体的重心线移位，变成左右不对称的状态，人体也依旧能保持完美的平衡感。

人物肩膀的倾斜方向和腰部的倾斜方向相反，因此脊椎形成S形。

肩膀的倾斜

拉低

抬高

抬高

腰部的倾斜

拉低

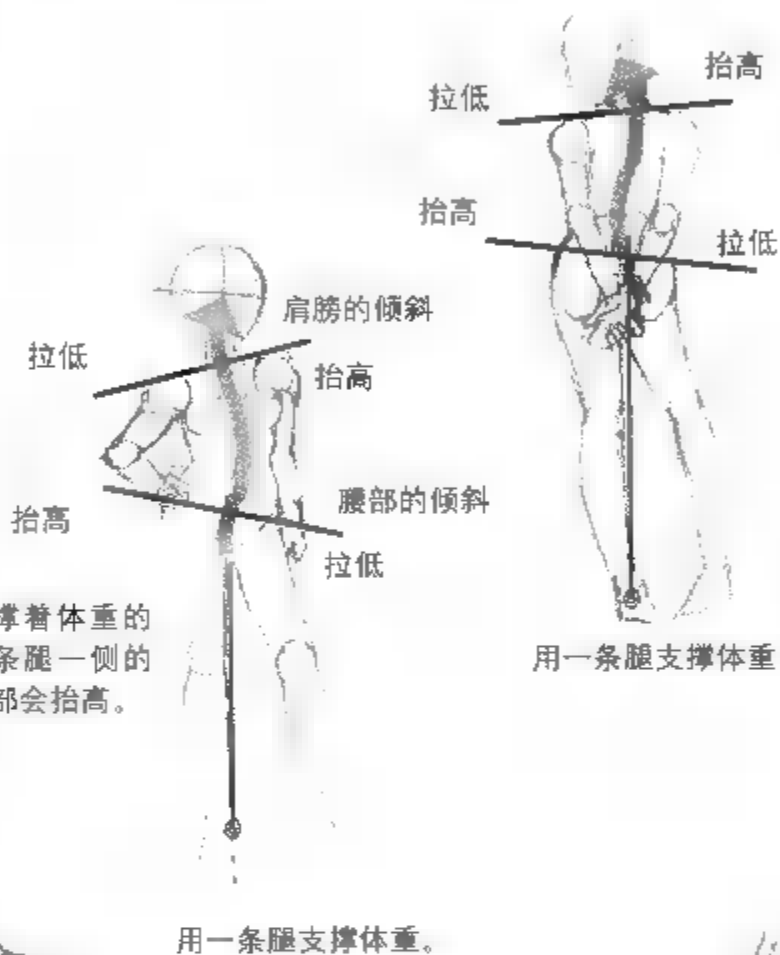
支撑着体重的那条腿一侧的臀部会抬高。

用一条腿支撑体重。

抬高

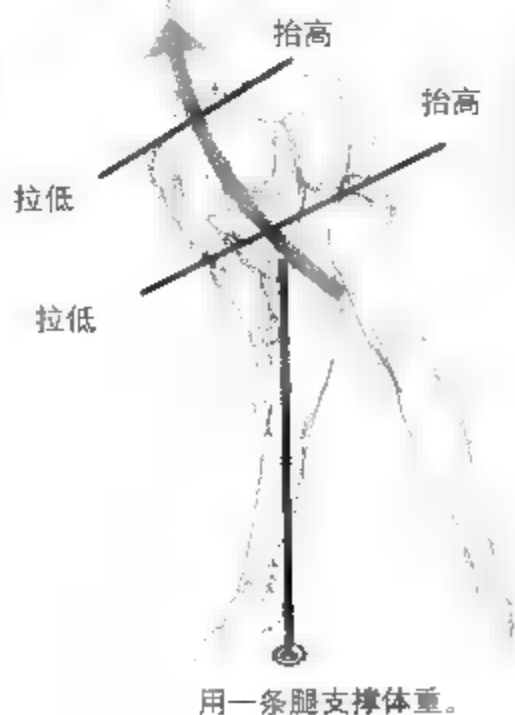
拉低

抬高

拉低

用一条腿支撑体重。

在右边的例子中，虽然肩膀和腰部都被向右侧拉低，但肩膀和腰部的倾斜是交替性的，所以仍然形成了平衡。

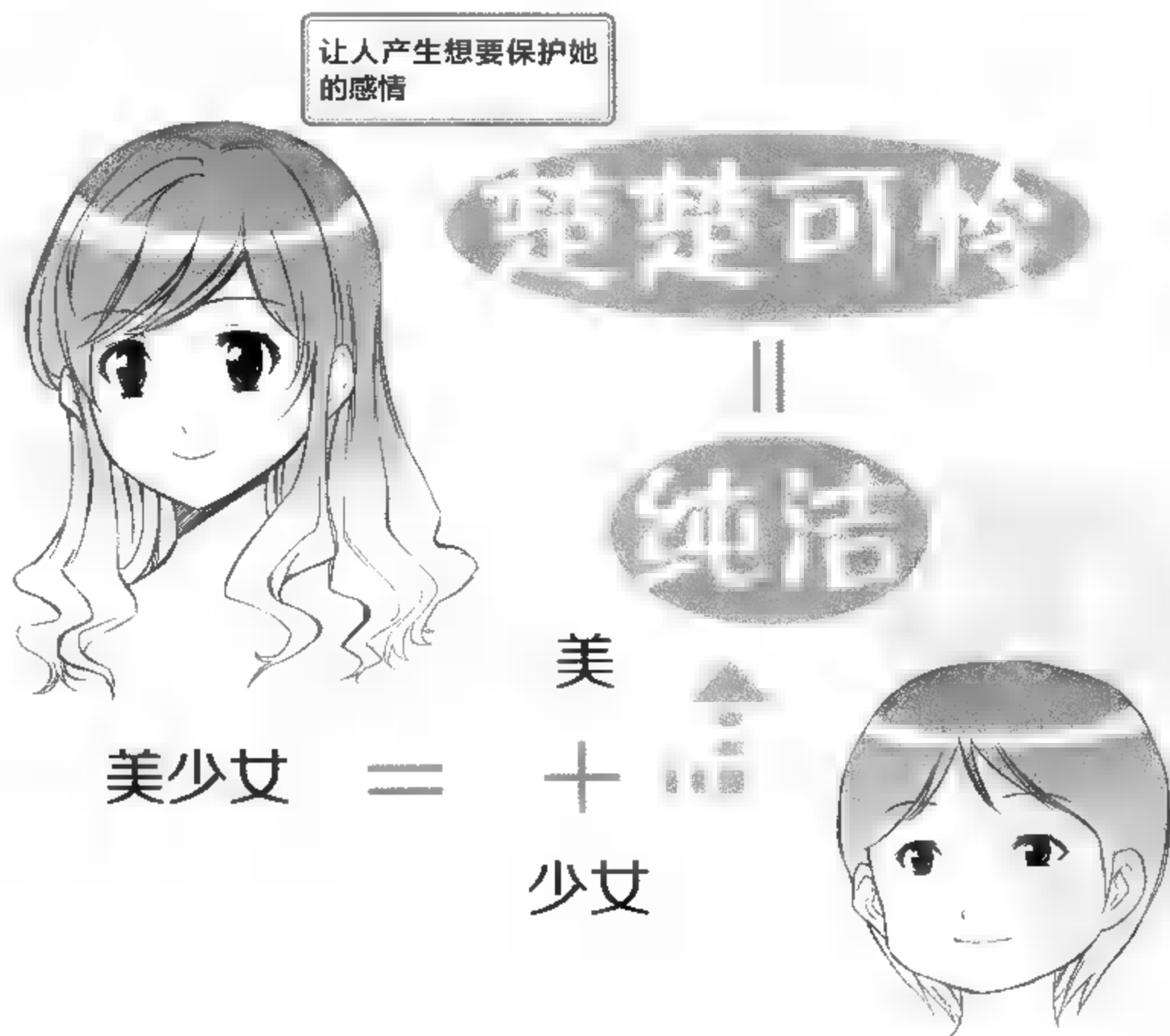
在大卫像和米罗的维纳斯像中也应用了用一条腿支撑体重的原理。

用一条腿支撑体重。

惹人怜爱，让人想要保护她

所谓的美少女，就是“美丽”+“少女”。要具备什么样的具体条件才会被视为是美丽的呢？

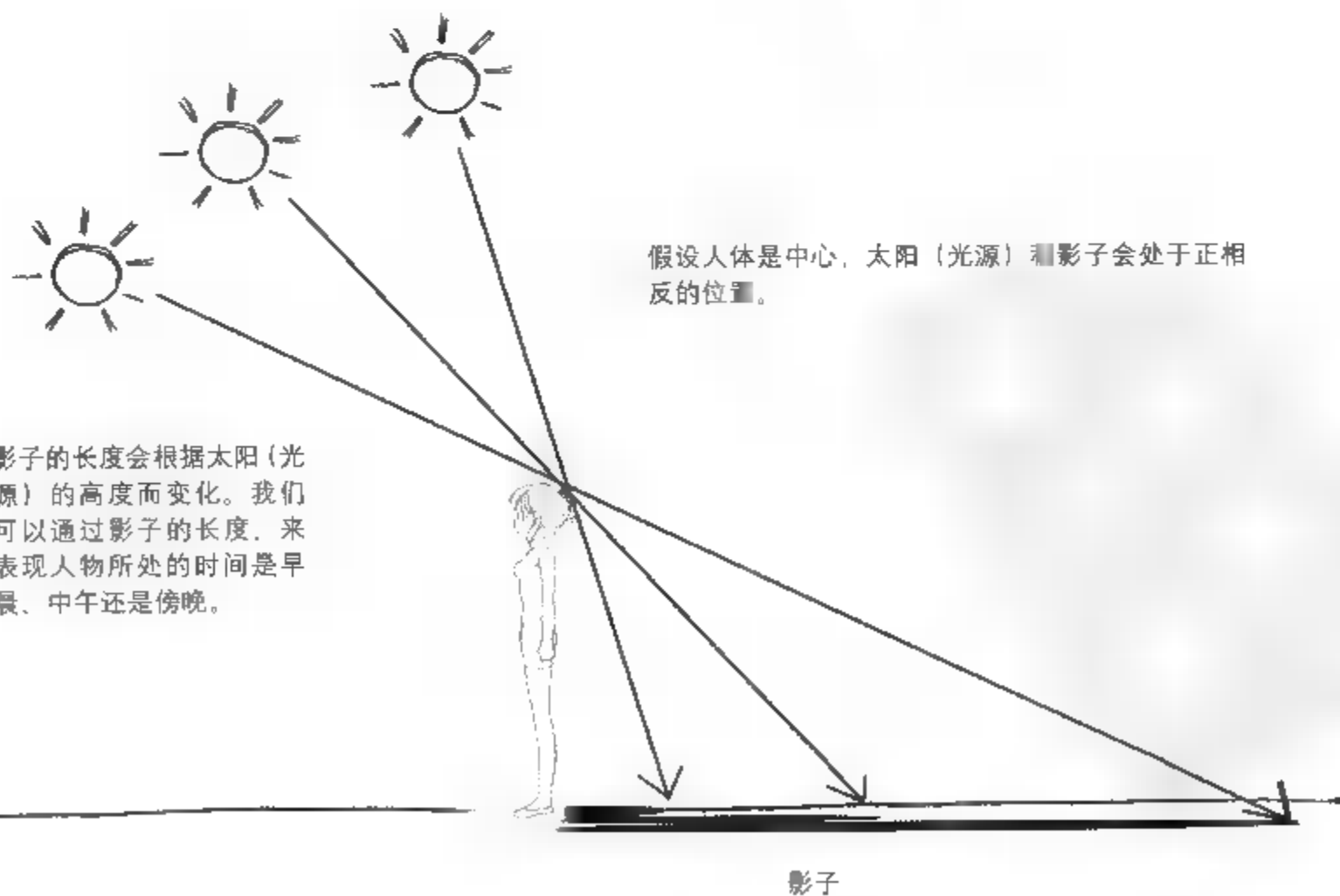
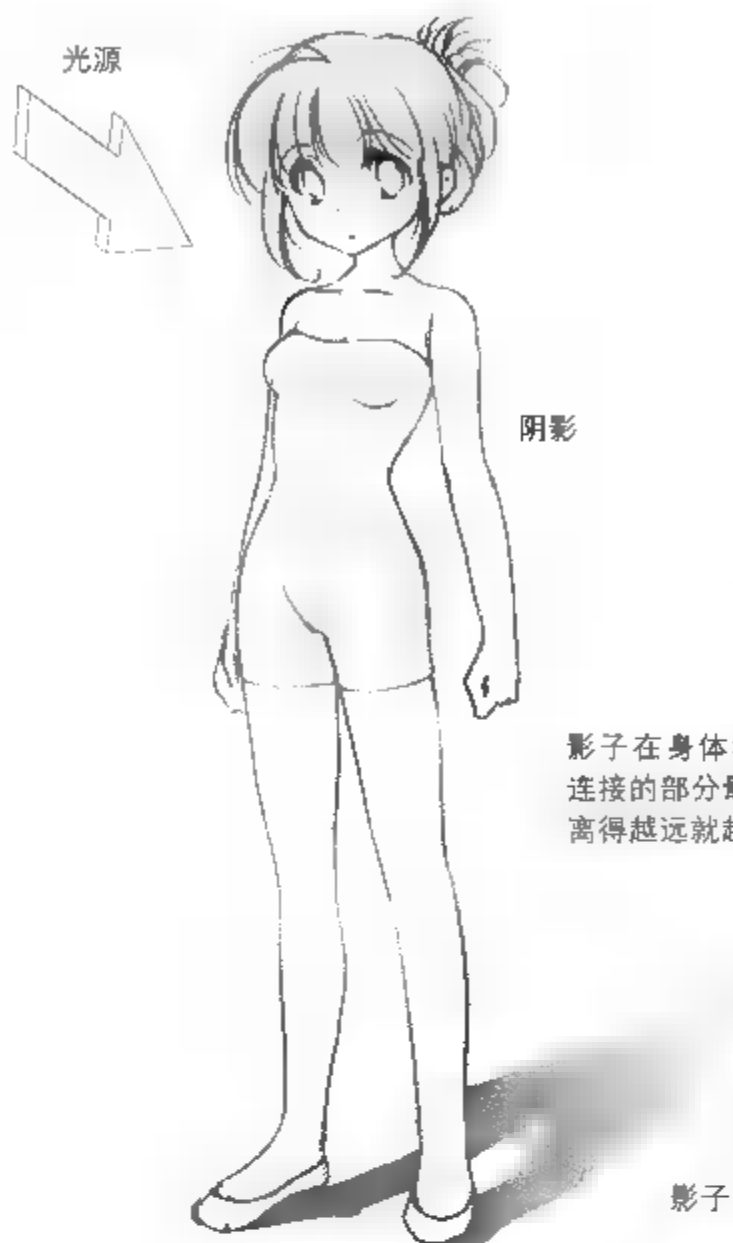
说到美少女的美，纯洁就是一大重要元素。这里所说的纯洁，是指没有被污染过的纯真、未经世故。而那种没有被染上任何色彩的雪白纯真，正是美少女魅力中的一环。

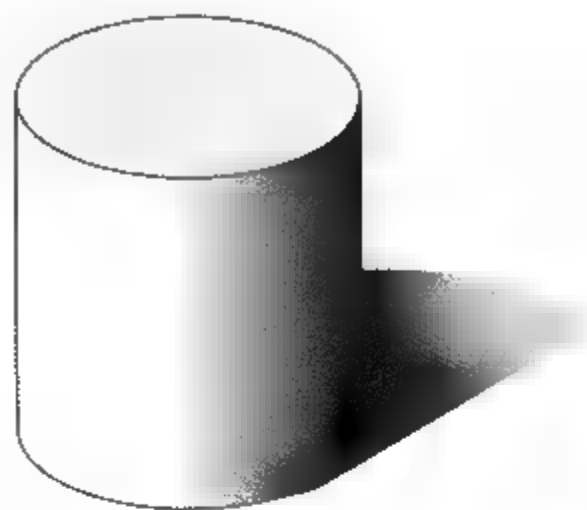
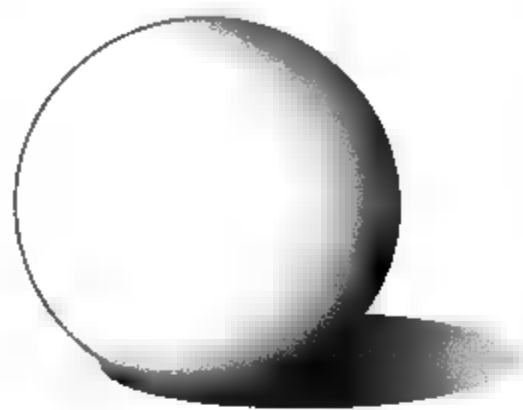
在描绘美少女的时候，脑海中牢记着纯洁这个前提，就能让笔下的美少女的表情和举止动作变得楚楚可怜，让读者产生想要保护她的感情。而这一点，也是描绘美少女的妙趣所在。

美少女的条件

虽然在现实世界中也许并不存在真正纯洁的美少女，那样的人物说到底多半也只是一种理想，但在绘画中就完全可以让这样的人物切实存在。如果想创作出让人想要保护的美少女的话，绘画者本身也必须能从所画人物的身上体会到惹人怜爱的感觉。因为只有亲身体验到了，绘画者才能让人物表现出那份惹人怜爱感来。绘画者感应到的东西越多，就越能把美少女描绘得美丽动人。

03 关于影

影子和阴影的差别

用右图的人物来举例，人物身体上没有被光线照到的部分就是阴影（shade），而光线被人体遮挡后，在地面上落下的形状就是影子（shadow）。阴影会赋予人体立体感，而影子则在人体的周围制造出空间感。

让人体看起来更美的影子和阴影

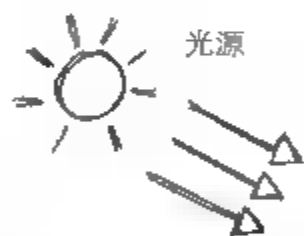
光源

光源

阴影和光照处的分界线比较模糊，影子的轮廓则很清晰。

使用阴影和影子来进行上色

光色

肌肤颜色

阴影（影子）色

上色基本上分为三个阶段。

在人物面部的侧面加上阴影（模糊分界线）。

在人物额头上相应地加上刘海的影子。

在人物的脖子、肩膀上相应地加上头部的影子。

胸部下侧会形成阴影。同时在人物■部相应地加上胸部形状的影子。

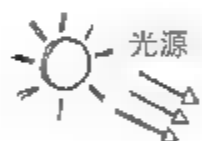
在裙子上加上上衣衣摆的影子。

在大腿上相应地加上裙摆的影子。

要区分开需要模糊分界线的地方和需要轮廓分明的地方。

光源的一致

下面的两张图，乍看起来是相同的，它们究竟有哪里不一样呢？答案就是，B 图中的人物面部和身体的阴影方向是反的。

在只有一个光源的时候，身体每个部分都会从同一方向受光。像 B 图那样，脖颈上头部的阴影和光源方向相反的状态是不可能出现的。

位于同一场面中的人物和背景的光源、阴影、影子的添加方向都要统一。

光源的角度、对比

根据光源角度的不同，人物面部的阴影、影子的形状也会有所变化，表情看起来也有所不同。

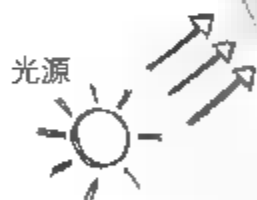
光源的角度

光源

较高位置

头发、面部的阴影向下拉长，给人夏季的感觉。

来自下方

这个感觉就像是被手电筒或是蜡烛的光线照到。有点让人发毛。

逆光、光源在背后

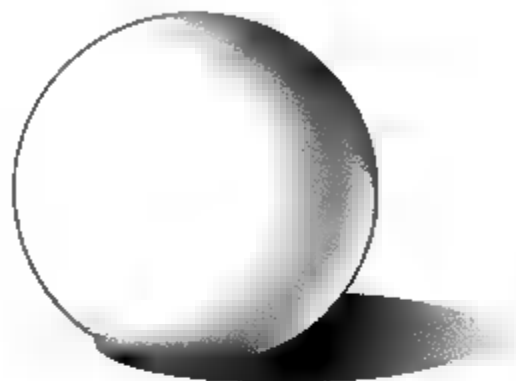
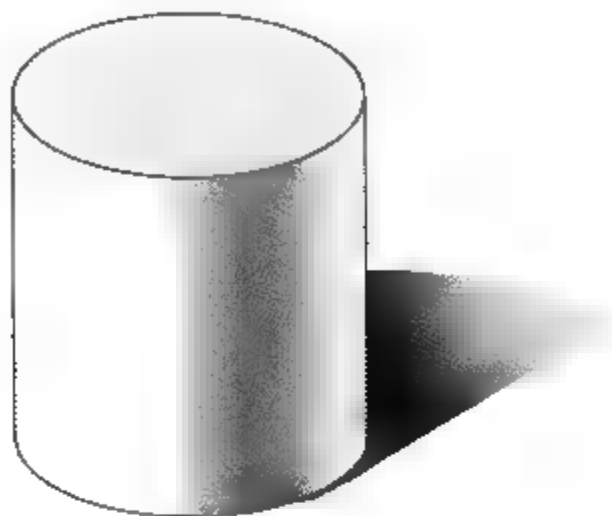
当光线来自背后时，人物仿佛被勾上一层光边，产生神圣的感觉。

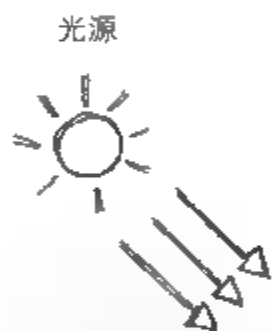
对比

阴影、影子较深

将阴影、影子加深的话，就像是人物在被强光照射，会给人身处夏季的感觉。

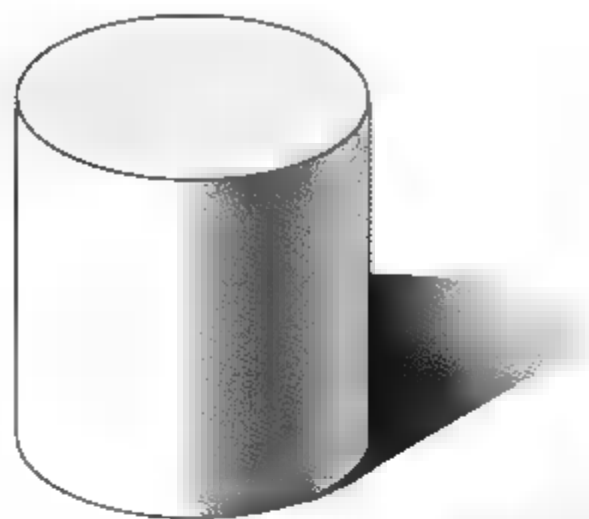
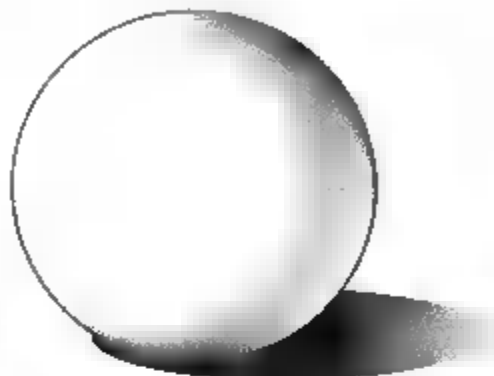
反光

反光会进一步强调光和阴影（影子）的对比度。

如果加重光照面和阴影的分界线，笔下的物体看起来就像是正在被强光照射，它的阴影部分上也会出现反光的效果。

光源

因为强光的照射，人物头部的边缘会泛白。

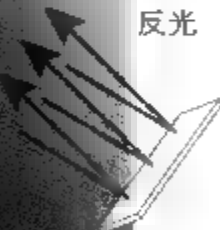
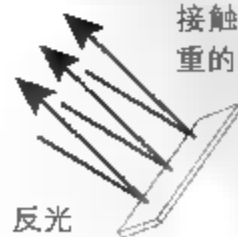
镜子、反光板、墙壁等物体都可以向人物的阴影输送反射光线。这就是我们所说的反光。

光照面和阴影的分界线变深了。脖子上头部的阴影的根部也会变深。

反光的应用

在圆柱体和球上体阴影、影子的应用。

光源

影子中加入了墙壁的反光。

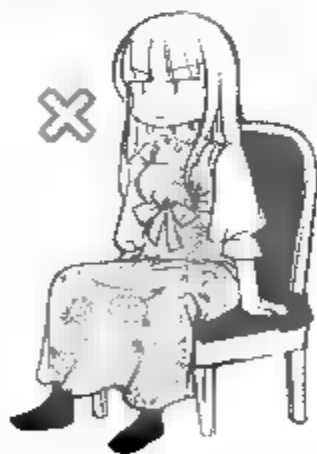
反光

接触地面部分是影子最浓重的地方。

反光

在阴影、影子中加入反光的话，原本单色的暗沉阴影、影子里就有了光的颜色，阴影、影子也随之变成渐变色。渐变色是让美少女的肌肤颜色看起来更加美丽的技巧。

在谈到美少女所需要具备的条件时，我们列举过纯洁这个条件。不过从绘画的角度出发，清丽这个条件更容易理解。这里所说的清丽，是指那种不会太过抢眼，同时具备清爽感的美丽容貌，以及举手投足中的优雅美丽，也就是一般人口中的“大家闺秀”。

虽然这样的美少女也许是现实中难以见到的空想产物，正因如此，更应该在想象空间中尽情地发挥创造力，描绘出符合自己喜好，让自己觉得心情愉悦的美少女。

美少女不光要有美丽的容貌，清爽感和举止动作也是构成美少女的重要元素。这些可以通过女性特有的曲线十足的美丽娇态而表现出来。在绘制时，能够演绎出这一娇态的塑造技巧就是S形曲线或是S形弧度。

为了让自己笔下的人物成为美少女，要先在脑海中构思出大家闺秀的形象。

反差是萌点

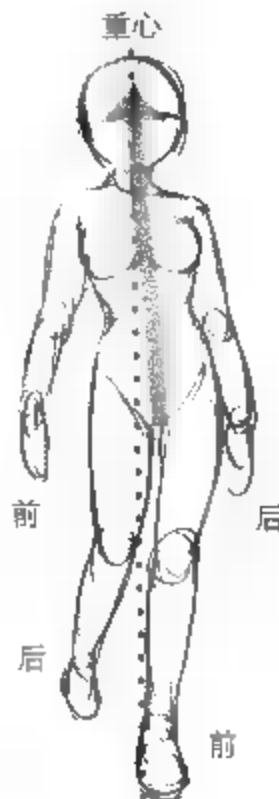
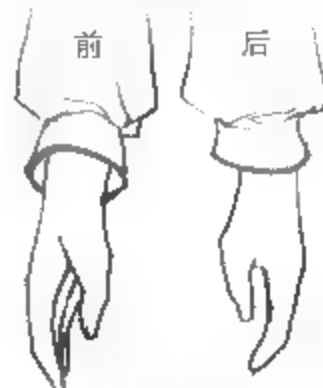
虽然一般来说美少女就等同于清丽的形象，但如果让人物展现出和这一形象正相反的一面的话，那种和平时形象的反差，会让人物具备出乎意料的魅力。

04 更多具有 S 形曲线的身体姿势

收拢

将手臂和腿向身体内侧收拢。

行走

在描绘手脚前后摆动的姿势时，大家可能会觉得从正面描绘相当困难。但如果好好利用S形曲线的话，就可以轻松地画出优美的正面姿势。
光源
光源
通过袖口的角度来表现人物手臂的前后摇摆。
前
后
重心
重心
可以通过裙摆的角度来表现腿部的前后幅度。
前
后
后
前
后
前
前
后
后
前
通过筒袜的线条来表现人物腿部的立体感和角度。
中心线
让人物挺起胸膛，呈现S形。
不能让人物的手臂像棍子一样笔直，而要画出柔和的S形曲线。

奔跑

如果人物的手臂不是前后摆动而是左右摇摆，她的奔跑姿势就会显得女性化。
右手在前
S形弧度
左腿在前
通过扭转人物的身体，制造出优美的S形弧度。
S形曲线
重心
中心线
倾斜
倾斜
让人物的手臂或是腿向前伸出，她的身体就会随之扭动，使中心线形成S形曲线。
通过中心线来确认身体的扭转。
中心线
挺胸
扭转
通过中心线来确认身体的扭转。
上半身的扭转方向
下半身的扭转方向

跳跃

让人物后仰身体来表现出跃动感。

倾斜

让中心线形成S形。

倾斜

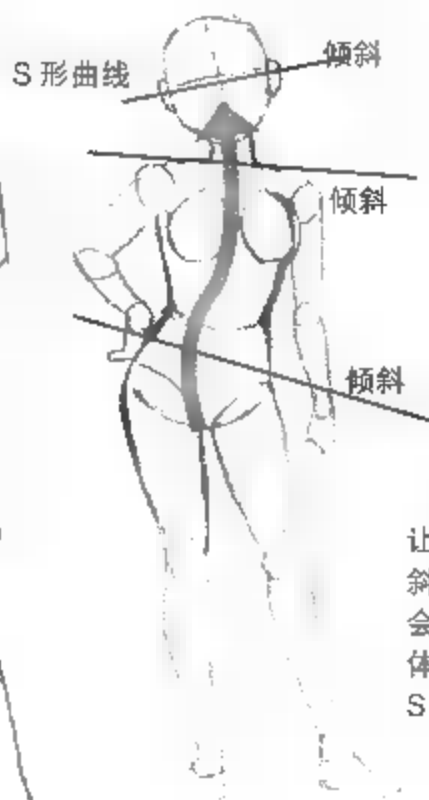
让头部、肩膀和腰部倾斜，身体就会随之扭转，从而产生S形曲线。

通过让人物弯曲手肘或是膝盖制造出S形的线条。

扭转

在扭转的姿势中，人物上半身和下半身的方向是相反的。

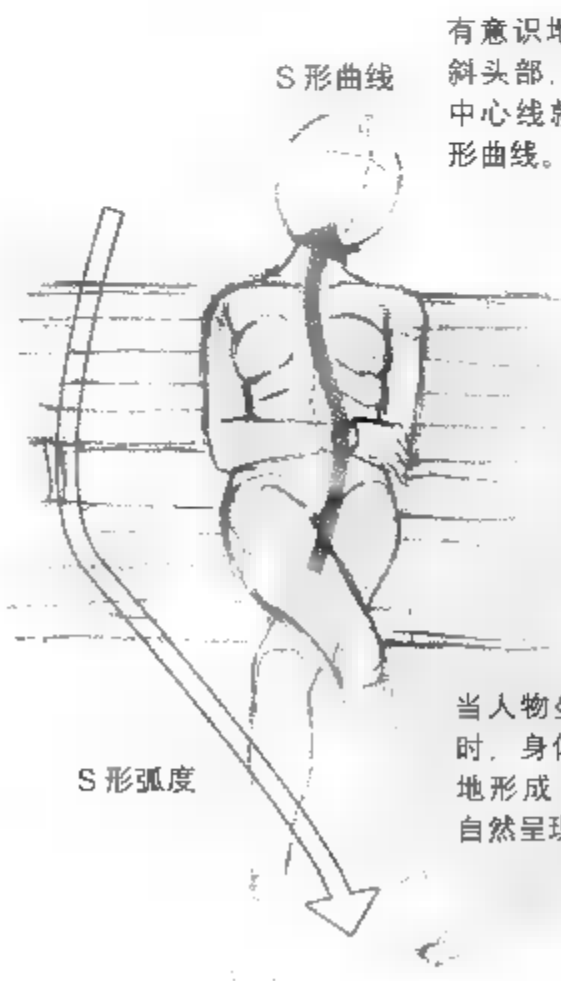
倾斜

让人物倾斜头部，她的身体就会朝着相反方向倾斜，以此来获取平衡。

弯腰

弯曲腰部的姿势可以制造出明显的S形曲线。

放松

画成背靠在椅背上的状态，表现出放松的感觉。

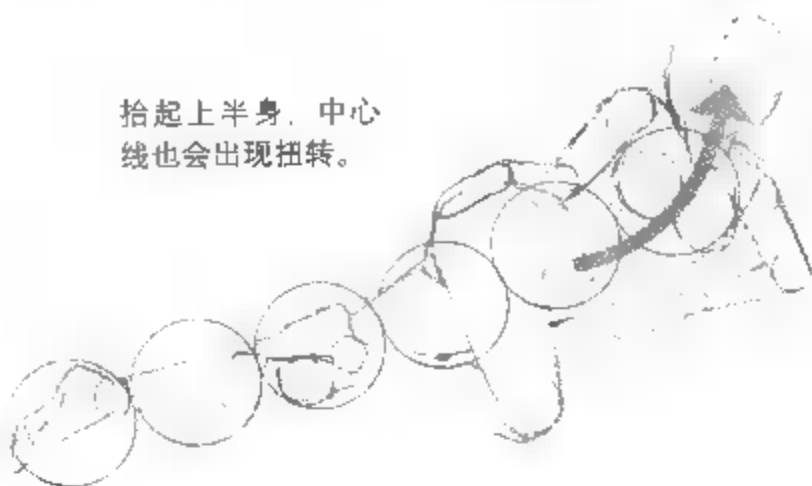
让人物坐在椅子上，背靠着椅背，她本身的姿势就会形成S形，产生出S形弧度。

S形曲线

有意识地让人物倾斜头部，上半身的中心线就会呈现S形曲线。

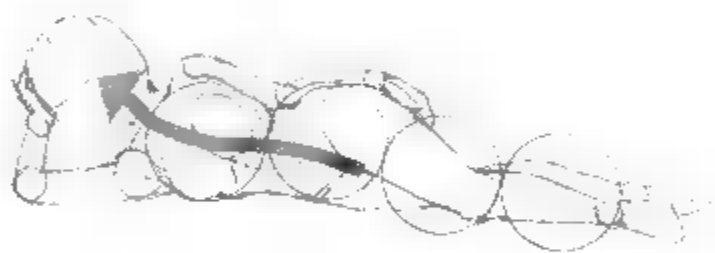
S形弧度

当人物坐在椅子上时，身体会强制性地形成S形，也会自然呈现S形弧度。

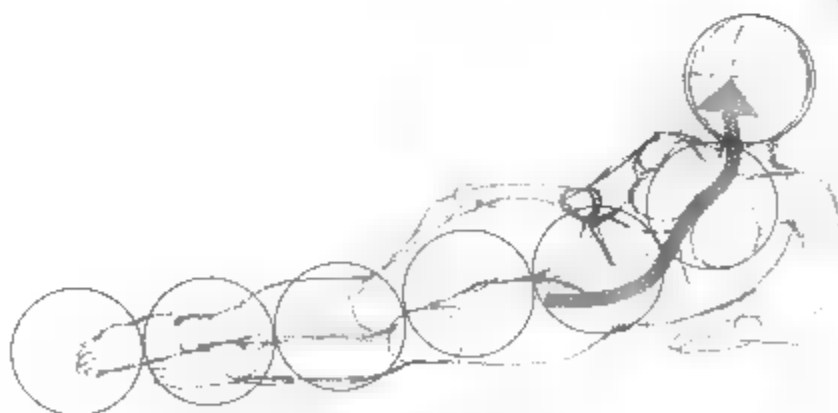
躺下

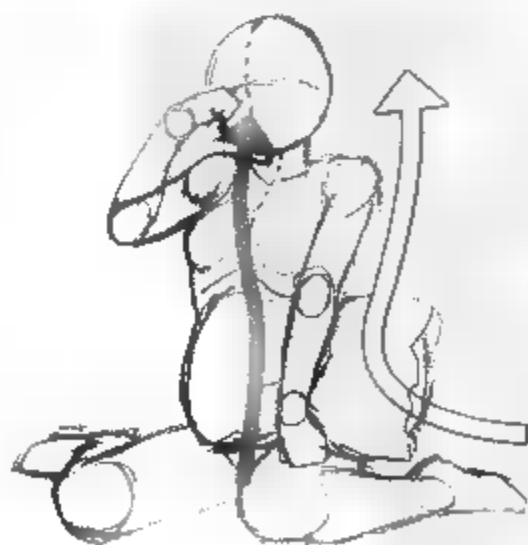
躺在地面上后，由于和地面的接触，身体的S形曲线会得到进一步强调。

人物身体的侧面和地板接触后，腰部就会朝着地板方向下降，臀部则会抬高。

5头身

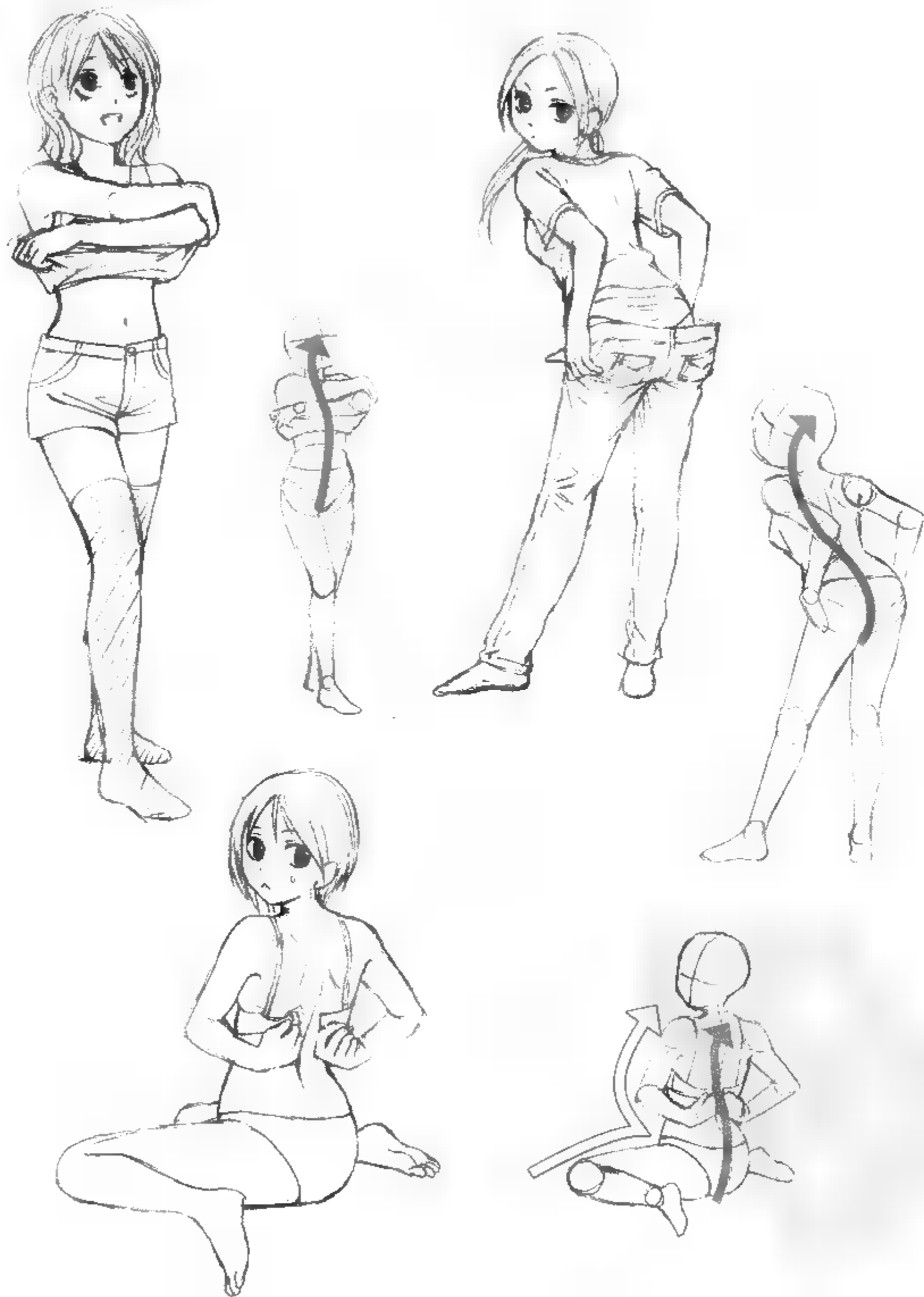
就算人物体型比较偏向孩子，也可以通过让中心线形成S形曲线，表现出女性化的柔美。

7头身

人物的身体线条得到强调，进一步拥有了成熟感。此外，还可以让人物扭转身体，通过强调S形曲线来表现其性感的一面。

起床

用优美的S形曲线和S形弧度来表现那种懒洋洋的感觉。

让人物跪坐并扭转上半身，就能形成S形曲线。

更衣 1

这是一种能够很好地表现女性特色的姿势。

更衣 2

焦躁、困惑

在人物焦躁、困惑的时候，出于自我防卫的本能，她的身体会自然而然向内侧收拢。

寂寞

通过身体向内侧收拢的姿势，来表现人物对于感情的压抑。

对抗

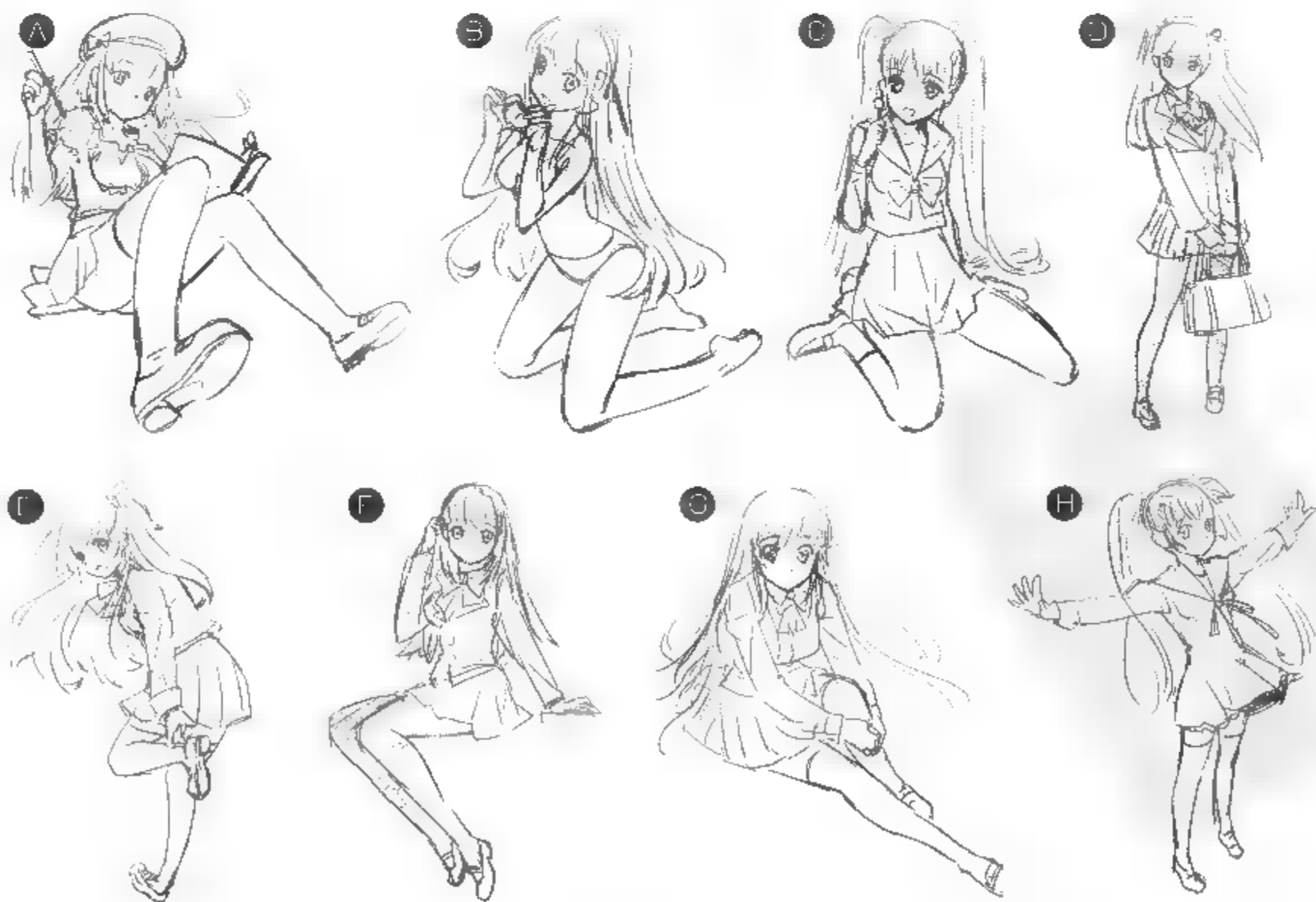
给人物的身体添加大幅度的扭转，借此来营造出S形曲线。

从封面图中解读“柔美感”和“不稳定感”的魅力

在本书中，我们讲解了描绘美少女所需要的技巧，也就是面部比例、人体构造的基础，以及用来创造符合美少女风格的举止动作和姿势的 S 形曲线和 S 形弧度。

虽然美少女的构成要素是因人而异的，但是我想在大部分人心目中，柔美应该是美少女应该具备的最主要条件。大家之所以会觉得自己的作品没有画出美少女的味道，大多是因为没能处理好人物造型，以及画出的人物欠缺了柔美感。如果能表达出柔美感的话，笔下的人物就会充满女孩子的特色，画出的美少女的种类也会更加丰富。所以本书主要是由“学习美少女的造型”和“学习表现美少女的柔美感”这两部分构成的。

此外，本书对于美少女的设定是“14 ~ 16 岁，5 ~ 7 头身”。不光是因为这个年龄很少女，也因为这个年纪的少女并非完全的大人也并非完全的孩子，是一种微妙的不平衡的存在。而这种不平衡的幅度也是和“柔美感”存在联系的。

下面的图案就是本书封面候补草图的一部分。

这几张图都具备了美少女特色的柔美感，用来做封面的话也足以吸引读者的目光，所以我们在选择时犹豫了很久。

如果人物的姿势和构图具备稳定感的话，看起来会比较适合成熟的美人，而对于处于不稳定少女期的美少女来说，还是不安定的姿势和构图更为适合。这一点，A 就做得很好，是仅仅靠着腰部来支撑身体的。

不安定的姿势和构图会赋予画面跃动感，能够表现成熟形态的美人所没有的、美少女特有的稚嫩可爱感。因此我们才决定用 A 来作为封面。一方面是因为它能表现出跃动感，一方面也是因为在将这幅图加入封面时，由于人物弯曲着身体，看起来会显得比较大。此外，A 的人物是向着前方打开身体的，所以还能让画面具备开放感。

在美少女漫画的创作中，技术固然是必不可少的元素，如果能够在画面中加入感情的话，美少女就会更加光彩夺目。

Ⓐ 完成稿

插画家介绍

天神梅丸

purichike

http://purichike.sakura.ne.jp/

宣教师宫德鲁夫

红色玻璃宫殿

http://geocities.jp/redglass_palace/

梅本瞳

DEMO

http://demo28.web.fc2.com/

hikanimi

光2号

http://hikaweb.net/

梦之内

NON

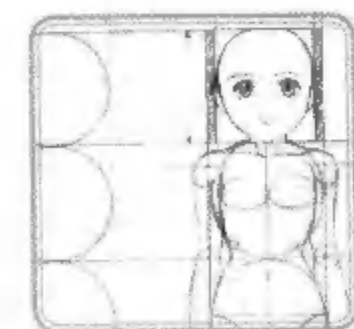
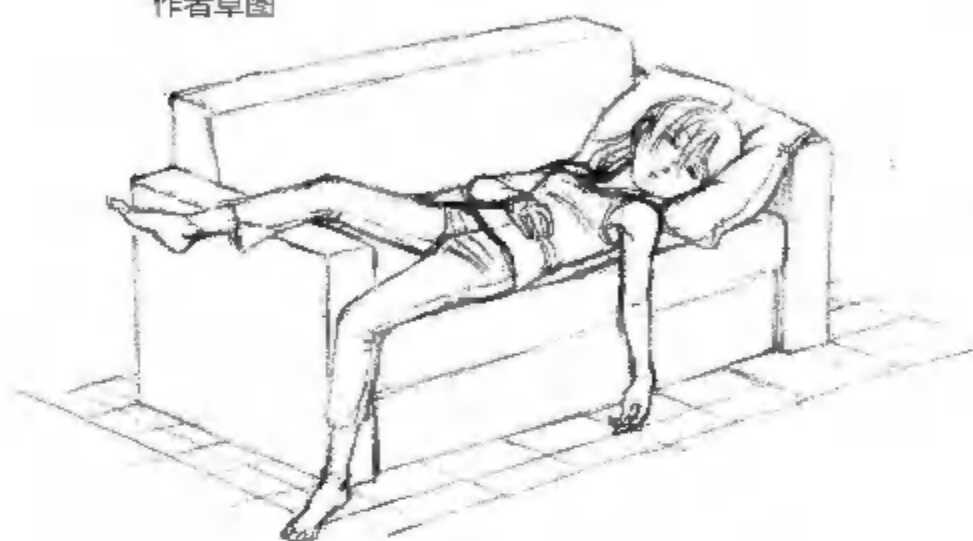
http://non.nomaki.jp/

高仓七味

平井麻纱实

伊原达矢

徒然杂记账

http://turedure.kusakage.com/

作者草图

美少女就是像猫一样的感觉吧

美少女角色的那种可爱感和猫咪很相似。为了让自己描绘的女孩子形象能够接近生气勃勃又优雅的猫咪，给她们加上猫耳也还觉得不够呢。为了给人物小巧的身体注入魅力，让她闪烁出生命力的光彩，我们会渴望获得描绘角色的诀窍。为了画好人物的面部、体型以及想要描绘的姿势，我们甚至会忘记时间。那种"因为困难所以才乐在其中"的不可思议的感觉，就仿佛渴望攀登上高山顶峰的登山家一样。那么，就让我们一步步地展开自己的旅程吧！

角丸圆

责任编辑：陈藏华
肖　辉
封面设计：Paine
策划出品：亿卷征图

销售分类：艺术　动漫　漫画技法
ISBN 978-7-5170-0082-2
9 787517 000822 >
定价：38.[illegible]0元